

10/06 bis 11/06
SONY PSP • NINTENDO DS • GAME BOY • HANDY-SPIELE
AUSGABE 5
€ 3,30
Schweiz sfr 6,60 / Österreich € 3,80 / BeNeLux € 3,95
Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 4,60
MOBILE GAMER
TEKKEN
DARK RESURRECTION
Test & Tipps
Fighter's Guide zum besten PSP-Prügler
Castlevania
Portrait of Ruin: Insider-Preview
STARFOX COMMAND
Test-Premiere des innovativen 3D-Shooters
AGE OF EMPIRES
Test & Tipps zum Strategiespiel-Hit
THE LEGEND OF ZELDA
Phantom Hourglass
Endlich gespielt:
Links Stylus-Abenteuer im Detail
grand theft auto
Vice City Stories
Preview: Verbrecherjagd im sonnigen Süden
49 Spieletests
für Sony PSP und Nintendo DS
RIDGE RACER 2
Test: Bestes PSP-Rennspiel
Gratis-Spiele auf der PSP
So geht's: Hunderte Flash-Games aus dem Internet
Willkommen im
Anime- und Manga-Land
Exklusives Special über Japans Comic-Kultur und ihr Einfluss auf Videospiele

Zurück in die Zukunft>>

Die Hitze geht, *Mobile Gamer* kommt! Nach einer sommerlichen Verschnaufpause melden wir uns mit gut 80 spannenden Spielen und neuen Rubriken zurück.

Wir haben die Zeit genutzt – natürlich zum ausgiebigen Spielen an Stränden und klimatisierten Hotelzimmern, aber auch zum Verbessern des Magazin-Inhaltes. So findet Ihr nun zum Abschluss der Spieletests Referenz-Listen der besten DS- und PSP-Titel. Außerdem haben wir eine Minitest-Rubrik eingeführt, um weniger interessante Spiele kurz und prägnant zu bewerten. In dieser Ausgabe dient sie auch dazu, einige wenige ältere Spiele, die im Sommer erschienen sind, vorzustellen.

Die größte Änderung betrifft jedoch Spiele für den Game Boy Advance. Da nur noch vereinzelt hochwertige Module für den GBA erscheinen und vermehrt Spielesammlungen und Billigproduktionen auf den Markt geworfen werden, bleibt der normale Spieletest-Teil nun ausschließlich PSP- und DS-Software vorbehalten. Der Game Boy erhält dafür eine eigene Rubrik im neuen Extended-Teil, den Stammleser noch als Multimedia-Rubrik in Erinnerung haben. In dieser 'Game Boy Galaxie' können die wichtigen Spiele nach wie vor groß besprochen und zudem deutlich mehr 'kleinere' Titel unter die Lupe genommen werden. Mehr zu den Gründen der Umbenennung lest Ihr auf der Seite 81.

Bedanken wollen wir uns an dieser Stelle auch für den großen Zuspruch und die vielen Mails, die uns mal liebevoll, mal unter Androhung von schmerzhaften Strafen ermuntert haben, unbedingt nach der Sommerpause **WIEDER ZU KOMMEN.** Das war zwar immer so geplant, trotzdem haben wir uns natürlich sehr über die Dankes- und Bitte-Briefe gefreut.



Die Viererbande: Vor der Sommerpause gab's bereits vier Ausgaben – nachbestellt wird auf Seite 69. Leider sind zwei Nummern schon ausverkauft.

Einen spielstarken Herbst wünschen
Eure *Mobile Gamer*

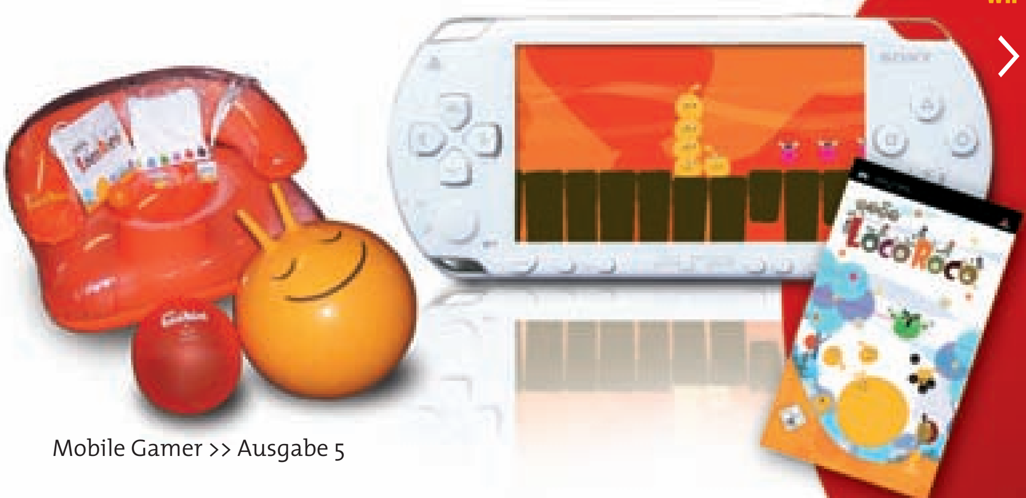
Gewinnspiel

Wir haben was zu verschenken!

In Zusammenarbeit mit Sony verlosen wir eine weiße Playstation Portable mit dem Topspiel "Loco Roco". Außerdem bringen wir über 20 Goodies rund um die innovativen Knuddelwesen unters Volk: Strandbälle, T-Shirts, Stifte und vieles mehr. Um an der Verlosung teilzunehmen, müsst Ihr folgende Frage via Postkarte beantworten.

In welchen Farben ist die PSP aktuell in Deutschland erhältlich?

Einsendeschluss ist der 15. Dezember 2006, der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Eure Postkarte schickt Ihr bitte an:
Cybermedia GmbH • *Mobile Gamer*
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering







30
Star Fox Command

34 76
Tekken
Dark Resurrection
TEST+TIPPS

Legend of Zelda
Hourglass Phantom
12

FEATURE >>

PREVIEW >>

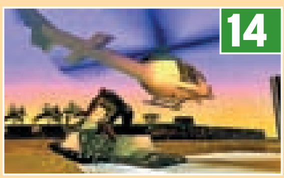
RUBRIKEN >>



GBA Galaxie
88-90
Die wichtigsten Neuheiten für den Game Boy im Test.



16
Pokémon Mystery Dungeon



14
Grand Theft Auto: Vice City Stories



59 78
TEST+TIPPS
Age of Empires: The Age of Kings



50 80
TEST+TIPPS
Ultimate Ghosts'n Goblins



Inhalt Ausgabe 5



Willkommen im Manga-Land!

24-28 Zeichentrickfilme und Comics made in Japan: So prägt die fernöstliche Jugendkultur unser Videospiel-Hobby.

SPIELE-TEST >> 29

\> Titelthemen

SERVICE >> 63

EXTENDED >> 81

News >>





Messebericht

Games Convention 2006

Eine Messe wird zum Giganten: Die GC in Leipzig platzt aus allen Nähten und war diesmal besonders für Handheld-Freunde einen Besuch wert.



Der Stand unseres Schwestermagazins MAN!AC war bei den Besuchern beliebt.



Das Nintendo-Revier in Halle 5 konzentrierte sich ganz auf DS-Spiele.

Während die amerikanische Fachmesse E3 überraschend zur Kleinveranstaltung schrumpft (siehe Kasten Messe-Termine), kann die Games Convention in Leipzig mit immer größeren Superlativen aufwarten. Schon vorab verkündeten die Veranstalter Rekordzahlen, was die Ausstellerzahl (fast 400) und die genutzte Fläche (rund 90.000 Quadratmeter) betraf. Angesichts der überzeugenden Industrie-Unterstützung schien deshalb auch die Hoffnung auf einen neuen Besucherrekord nicht unrealistisch – mit dem gewaltigen Ansturm, der dann tatsächlich einsetzte, hätten aber selbst die größten Optimisten nicht gerechnet. Sage und schreibe 183.000 Gäste aus aller Welt informierten sich vom 24. bis 27. August über die kommenden Spiele für PCs, Konsolen und Handhelds.

Dabei gab es für Sony- und Nintendo-Fans vorab einige Hiobsbotschaften zu verkraften: Bekanntlich erscheinen noch dieses Jahr die neuen Heimkonsolen der beiden japanischen Rivalen, doch auf der Games Convention machten sich Wii und PS3 rar. Während das innovative Gerät des Mario-Konzerns wenigstens für Fachbesucher vorgestellt wurde und anspielbar war, gab es von der Sony-Maschine nur ein einsames Modell in einer Glasvitrine zu sehen.

Vorteil für Handhelds

Was für Heimspieler ein Grund zur Klage war, erwies sich für Handheld-Zocker als Vorteil. Nintendo setzte auf ihrem Stand komplett auf den Nintendo DS. Sämtliche kommenden Highlights wie "Mario vs. Donkey Kong 2" oder "Yoshi's Island 2" konnten ausprobiert werden, sogar erst 2007 bei uns erscheinende Titel wie "Legend of Zelda: Phantom Hourglass" oder "Kirby: Squeak Squad" standen

Tops & Flops auf der GC 06

+ Tops:

- + viele kommende Hits bereits anspielbar
- + Handhelds immer mehr im Mittelpunkt
- + positive Spielatmosphäre
- + alle namhaften Hersteller vertreten
- + rundum sympathischer Auftritt

- Flops:

- - weder PS3 noch Wii wirklich zu sehen
- - Eintrittssperre am Wochenende wegen Überfüllung





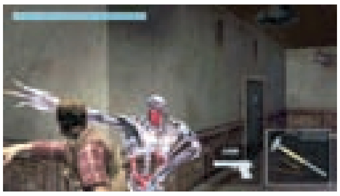
Da staunt Jörg Pilawa: Nicht nur Nintendo bringt ein Handheld in rosa, auch Sony hat den Reiz der Modefarbe erkannt – als Kaufanreiz liegt der pinken PSP eine Bonus-UMD zur gleichnamigen Sängerin (Pink) bei.

für kurze Testspiele zur Verfügung – kein Wunder, dass sich rund um den Stand Warteschlangen bildeten. Auch Sony ließ sich nicht lumpen und stattete die gemütlich-modern in Szene gesetzte Ausstellungsfläche mit zahlreichen PSPs aus. Allerdings gab es hier überwiegend erhältliche bzw. in Kürze erscheinende Titel zu erleben. Auch bei Drittherstellern wurde so manches Highlight angezockt, längere Wartezeiten gehörten vor allem am Wochenende allerdings dazu.

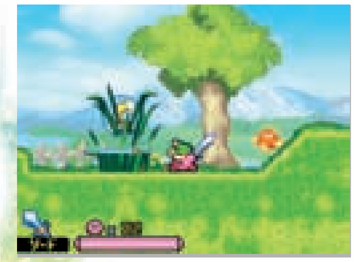
Die Zukunft ist rosa

Wirklich wichtige Neuankündigungen im Mobil-Bereich blieben derweil aus – Sony verzichtete gar komplett auf eine Pressekonferenz, während Nintendo bei der Präsentation auf deutsche Prominenz wie Philipp Lahm oder Jörg Pilawa setzte. Eine überraschende Gemeinsamkeit der beiden Handheld-Größen stellte sich dann aber doch heraus: Sowohl PSP als auch DS sind ab Ende Oktober in rosafarbener Ausführung erhältlich – vor allem der immer wichtigere Markt der videospielenden Frauen soll mit den pinken Geräten erfolgreich geködert werden.





Für Erwachsene: Konamis "Silent Hill Origins" bringt die PSP zum Gruseln.



Überraschung: Das nächste DS-"Kirby" wird wieder ganz traditionell.

Messe-Termine

Tokyo Game Show
Tokio, Japan • 22. bis 24. September
Wichtigste Videospielmesse in Japan, auf der fast alle namhaften Fernost-Hersteller ihre Neuheiten präsentieren. Außerdem werden dieses Jahr mit Spannung endgültige Fakten zu den stationären Konsolen Wii und PS3 erwartet. Neben Fachbesuchern haben an einigen Tagen auch Endkunden Zutritt.

Game Developers Conference
San Francisco, USA • 5. bis 9. März 07
Die weltweit wichtigste Zusammenkunft von Spiele-Entwicklern – alle prominenten Game-Gurus sind vor Ort. Inzwischen stehen nicht mehr nur Ideenaustausch und Vorstellungen von Programmierhilfen im Mittelpunkt. Im Rahmen der 'GDC' wird immer häufiger fertige Soft- und Hardware präsentiert.

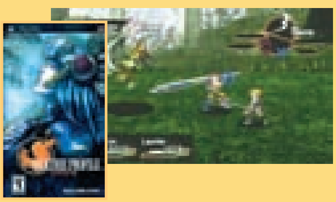
E3 Electronic Entertainment Expo
Los Angeles, USA • Juli 07
Die ehemals größte und bedeutendste Spielemesse wird einer Radikalkur unterzogen und kommt ab nächstes Jahr in einer deutlich abgespekteren Form daher. Aufwändige Stände und pompöse Präsentationen waren den großen Herstellern zu teuer und sind deshalb Vergangenheit. Statt umfassender Messehallen wird die Ausstellung nun in zwei Hotels stattfinden, auch die Besucherzahlen sollen massiv schrumpfen – es wird künftig mit 5.000 statt 50.000 Teilnehmern gerechnet.

Games Convention
Leipzig • 23. bis 26. August 07
Unser Heimspiel wächst und wächst – nach den Rekorden dieses Jahr rechnen wir stark damit, dass im kommenden Sommer noch mehr Aufwand betrieben wird. Schließlich ist nirgendwo sonst garantiert, dass so viele Endkunden die neuesten Spiele antesten können. Ein großes Rahmenprogramm und spektakuläre Stände aller Hersteller gehören sicherlich wieder mit zum Programm.

Spiele

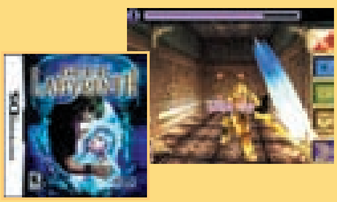
U★S★A Geheimtipps

Was gibt's Neues aus Übersee? In dieser Rubrik berichten wir von den spannendsten Spieleneuheiten und Trends aus den USA. Vielleicht ist ja das ein oder andere Schätzchen dabei, das Ihr schon mal vormerken wollt.



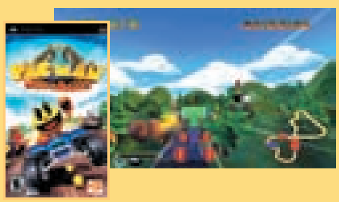
1. Valkyrie Profile: Lenneth (PSP)

Eine der vielen PSone-Rollenspielperlen, die Square-Enix nie in Europa veröffentlichte (und deshalb auf Ebay Rekordpreise erzielte), könnt Ihr nun mobil erleben. "Valkyrie Profile: Lenneth" ist eine originalgetreue Neuauflage der reizvollen Mischung aus Rollenspiel und Jump'n'Run, nur die Präsentation wurde u.a. mit aufpolierten Videosequenzen modernisiert – ob's bei uns erscheint, ist fraglich.



2. Deep Labyrinth (Nintendo DS)

Atlus erweckt eine klassische Rollenspiel-Variante wieder zum Leben: Abenteuer aus Ego-Sicht waren zu Heimcomputer-Zeiten groß in Mode. Zwar ist die Labyrinth-Erforschung grobschlächtig inszeniert und auf Dauer etwas abwechslungsarm, dafür nützt die Steuerung die DS-Eigenheiten und macht das Modul zu mehr als einem reinen Kuriosum – ein Deutschland-Termin ist nicht bekannt.



3. Pac-Man World Rally (PSP)

Nach dem Hüpfspiel-Ausflug "Pac-Man World 3" (Test auf Seite 60) schickt Bandai-Namco seine Kultpampelmuse nun als Rennfahrer auf die Piste. Originalitätsrekorde bricht der Spaßraser zwar nicht, macht aber genug Laune, dass sich eine Runde für PSP-Besitzer lohnt. Eine Deutschland-Veröffentlichung ist realistisch, voraussichtlich aber nicht mehr dieses Jahr.



Software

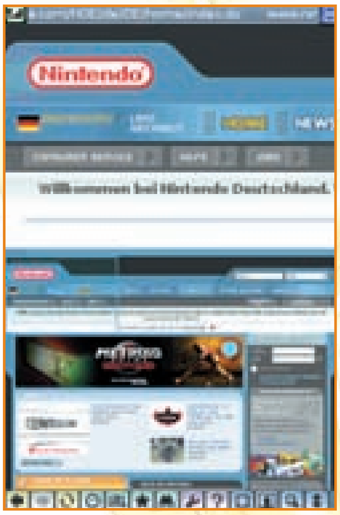
Web-Browser für DS

Mit dem Handheld ins Internet: Was bislang nur mit der PSP funktioniert, klappt nun auch mit dem DS. Möglich macht dies ein modifizierter Opera-Browser, der auf einer handelsüblichen DS-Karte ausgeliefert wird. Dank einer ergänzenden Speichererweiterung, die bequem im GBA-Modulschacht Platz findet und dem schnelleren Laden von Multimedia-Elementen dient, steht einem Besuch im World Wide Web nichts mehr im Weg.

Für Nintendo-Produkte typisch ist die einfache Bedienung: Über eine Navigationsleiste am unteren Rand des Touchscreen-Monitors findet Ihr Euch im Netz zurecht. Außer auf Standard-Browser-Optionen wie 'Zurück', 'Vorwärts', und 'Aktualisieren' sowie einer History- und Favoritenliste geht das Menü auch auf die speziellen Eigenschaften des DS ein: Wollt Ihr eine URL eingeben, aktiviert Ihr das gleichnamige Feld, um eine virtuelle Tastatur zu öffnen. Das Tippen erfolgt entweder über Stylus oder Tasten, der DS erkennt aber auch per Hand geschriebene Zeichen und Zahlen.

Dargestellt werden die Webseiten in zwei Varianten: Komplett über beide Bildschirme oder im Übersichts-Modus. Letzterer zeigt auf einem der LCD-Schirme die ganze Seite, auf dem anderen seht Ihr einen zuvor markierten Bereich vergrößert. Auf Knopfdruck lassen sich die beiden Bildansichten tauschen, damit Ihr den vergrößerten Bereich bearbeiten und auf diese Weise Weblinks anklicken oder Formulare ausfüllen könnt.

Weil der DS-Prozessor nicht so leistungsstark ist wie die CPU eines PC, dauert das Laden aufwändiger Seite entsprechend länger – manchmal sogar mehrere Minuten. Schneller funktioniert's, wenn Ihr die Darstellung von Bildern deaktiviert. Schade: Der Opera-Browser beherrscht kein Flash, darum bleiben Euch viele Seiten verschlossen. Unser Bericht basiert auf der Japan-Version. Über Änderungen in der Europa-Fassung informieren wir Euch in der nächsten Ausgabe. *jw*



Ein verschiebbares Auswahlrechteck definiert, was vergrößert werden soll.



Das Cover der bereits erhältlichen Japan-Version: Deutsche Surfer müssen sich noch bis zum Oktober gedulden.

Internet-Browser für Nintendo DS

Lieferumfang:	Browser-Modul
	Memory Expansion Pak
Termin:	6. Oktober
Zirka-Preis:	40 Euro
Besonderheiten:	Memory Expansion Pak in unterschiedlichen Größen für DS und DS Lite



Janina Wintermayr

"Kaum mehr als ein nettes Gadget"

Surfen mit dem DS – eine Geduldsprobe, falls Ihr denn überhaupt auf die gewünschte Seite zugreifen könnt. Lange Ladezeiten und die fehlende Unterstützung einzelner Multimedia-Formate gestalten den Aufenthalt im Internet schwierig. Problemlos funktioniert das Verschicken von Emails via Online-Provider, auch wenn die Eingabe über die virtuelle Tastatur manchmal etwas länger dauert. Praktisch wäre hier ein Instant Messanger gewesen. Zurzeit ist der DS-Browser eine Spielerei für geneigte Technik-Fans, aber für längere Anwendungen nicht geeignet.

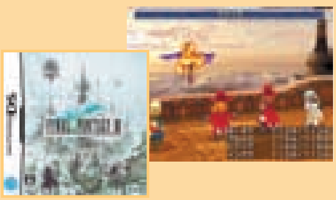


Dank unterschiedlicher Größen passt sich das Expansion Pak der jeweiligen DS-Form an. So gibt es keine überstehenden Kanten.

Spiele

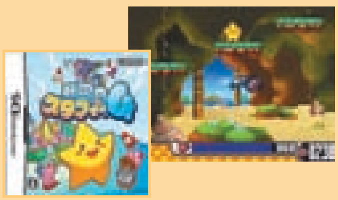
JAPAN Geheimtipps

Was gibt's Neues aus Fernost? In dieser Rubrik berichten wir von den spannendsten Spieleneuheiten und Trends aus Japan. Natürlich warnen wir, wenn ein Titel ohne Japanisch-Kenntnisse nicht spielbar ist.



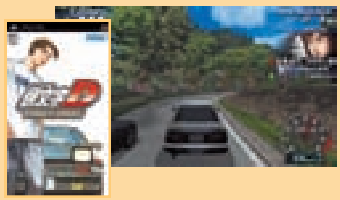
1. Final Fantasy 3 (DS)

Diese heiß ersehnte Umsetzung kommt zwar 2007 auch bei uns heraus, doch ganz Eilige (und Japanisch-Kundige) erfreuen sich schon jetzt an der dreidimensionalen Wiedergeburt des Kult-Rollenspiels. Das aufwändige und liebevolle Remake wird den DS-Fähigkeiten gerecht und hat die Japaner im Sturm erobert. Ob die passende DS-Lite-Special-Edition auch bei uns erscheint, ist fraglich.



2. Legend of Stafi 4 (DS)

Spieleserien, die es nicht in den Westen schaffen: Schon auf dem GBA gewann das klassische 2D-Jump'n'Run "Legend of Stafi" (auch "Densetsu no Stafi") in Japan viele Freunde. Dennoch war ihm ein Auftritt in Europa und den USA nicht gegönnt. Die erste DS-Episode führt Seestern Stafi durch traditionelle Plattform-Welten mit ein bisschen Stylus-Drumherum. Lohnenswert für 2D- und Retro-Fans.



3. Initial D: Street Stage (PSP)

Auch der Manga "Initial D" von Shigeno Shuichi hat schon einige Japan-exklusive Videospielumsetzungen hinter sich (u.a. eine PS2-Fassung). "Street Stage" ist die technisch nur mittelmäßige, aber spielerisch gehaltvolle Adaption des Arcade-Rennspiels "Initial D: Arcade Stage Version 3": Lieferbote Takumi fährt Tofu aus, tunt seine Karre und lässt sich auch von Nicht-Japanern gut kontrollieren.

Hardware

Fotos und Fahrhilfen für die PSP

Sony wertet die Multifunktionalität ihres Handhelds durch zwei neue Zubehör-Teile auf – zumindest in Japan. Dort erscheint im November eine aufsteckbare Digitalkamera für ca. 35 Euro. Das Gerät hat zwar nur eine Auflösung von 1,3 Megapixel, nimmt dafür aber Videos inklusive Ton auf (dank eines eingebauten Mikros). Außerdem sind die Ergebnisse mit einer Zusatzsoftware bearbeitbar. Einen Monat später dürfen reisewillige Asiaten einen GPS-Receiver für rund 40 Euro erwerben, der nicht nur als Navigationshilfe zum Einsatz kommt – auch diverse Spiele, darunter Konamis "Metal Gear Solid: Portable Ops", wollen das Gerät für neuartige Funktionen nutzen. Leider stehen beide Erweiterungen nach Verbindung mit der PSP wenig komfortabel heraus, aber vielleicht bekommen wir in Europa ja eine überarbeitete Fassung – wann das allerdings sein wird, ist noch nicht bekannt.



Der GPS-Aufsatz passt nicht so recht zum stylischen PSP-Design.



Die PSP-Kamera kann auch Filme und Ton aufnehmen.

Kurzmeldungen



Black is beautiful

In Japan werden selbst neue Farbvarianten des DS Lite zum sozialen Event. So kam es Anfang September bei der Veröffentlichung der 'Jet Black'-Version zu langen Warteschlangen vor den Läden (siehe Bild). Die erste Lieferung war nach zwei Tagen vergriffen.

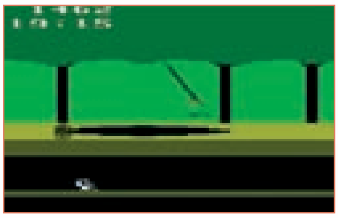
Neue Gerüchte über PSP 2

Keiner weiß es genau, aber es wird viel spekuliert. So meinen manche Insider, dass die neue PSP deutlich kompakter ist und von Samsung mit Flash-Speicherchips bestückt wird – wichtig zum Speichern von Downloads aus dem Internet oder von der PS3. UMDs verschwinden nicht hinter einer Klappe, sondern werden wie Module eingeschoben.

Spiele

Comeback der Oldie-Konsolen







Kinderstuben-Klassiker kehren zurück: Egal ob mit "Sonic the Hedgehog", "Pitfall" oder "Road Rash" (von links), dank Sega, Activision und Electronic Arts werden alte Heimkonsolenspiele wieder lebendig.

Oldie-Sammlungen kennen Handheld-Besitzer dank Capcom, Namco & Co. bereits. Doch ein Trio soeben angekündigter Kollektionen hat etwas neues zu bieten – die Klassiker stammen in diesen Fällen nicht aus der Spielhalle, sondern erblickten auf altehrwürdigen Heimkonsolen das Licht der Welt. Electronic Arts schickt mit "EA Replay" 14 Mega-Drive-Titel an den Start, darunter "Desert Strike", "Road Rash" und "Wing Commander". Spendabler fällt die "Sega Mega Drive Collection" aus, die 30 firmeneigene 16-Bit-Kleinode wie "Sonic the Hedgehog" oder "Phantasy Star" enthält. Das größte Angebot findet sich bei den "Activision Hits Remixed". Stolze 40 Urzeit-Legenden vom Atari VCS inklusive "Pitfall" und "Keystone Kapers" werden wieder belebt. Alle Sammlungen sollen noch dieses Jahr erscheinen – allerdings nur für Sonys PSP, DS-Besitzer müssen sich mit moderner Kost trösten.

Hardware



Das neue GP2X steuert sich besser dank überarbeitetem Ministick.

GP2X
Neue Version, neue Spiele

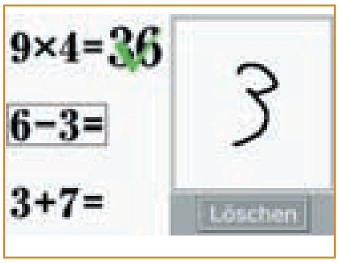
Bereits seit Ende letzten Jahres verzückt der koreanische GP2X experimentierfreudige Handheld-Zocker: Das offene Linux-Betriebssystem ist ideal für Heimprogrammierer, die ständig wachsende Freak-Community versorgt sich selbst mit Freeware-Spielen, Anwendungssoftware und Oldie-Emulatoren. Die zweite Generation des GP2X glänzt dank des optimierten Ministicks mit besserer Steuerung. Hobby-Entwickler freuen sich zudem über die ab sofort erhältliche BreakOut-Box: Mit vier USB-Ausgängen, seriellem Anschluss und JTAG-Port wird der GP2X fast zum Mini-PC. Auch erste kommerzielle Spiele lassen sich blicken: Neben dem Shoot'em-Up "Odonata" und dem Gangsterkrimi "Payback" wurde die 2D-Ballerei "Vektar" angekündigt. Weitere Infos findet Ihr unter www.gp2x.de.



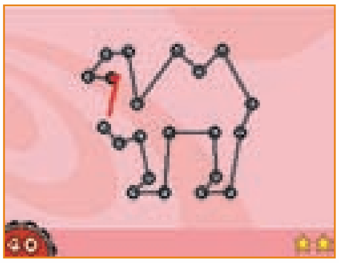
Klassisches 2D-Shoot'em-Up für den Koreaner: "Odonata".

Software

Mehr als nur Spielzeug



Beim "Gehirn-Jogging" haltet Ihr den DS seitlich aufgeklappt wie ein Buch.



Bei der "Big Brain Academy" löst Ihr die Aufgaben unter Zeitdruck.



Die "Electroplankton"-Spielereien sind abstrakt in Szene gesetzt.



Nintendo setzt die vielfältigen Möglichkeiten des DS konsequent um: Nicht nur bei den Spielen präsentieren die Japaner eine bunte Mischung, auch Bereiche jenseits das simplen Daddelns werden ausgelotet. So könnt Ihr in Kürze im Internet surfen (siehe Seite 8) und schon jetzt mit einigen originellen Modulen etwas für Eure grauen Zellen tun bzw. Eure Kreativität ausleben.

Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging

In Japan brach der ebenso einfache wie ansprechende Mental-Trainer Verkaufsrekorde, auch bei uns bringen DS-Besitzer ihr Gehirn wieder auf Schwung. Durch simple Trainingsübungen wie z.B. Rechenaufgaben, Gedächtnistests oder das Vorlesen einer Textpassage bestimmt Ihr Euer 'geistiges Alter'. Zur Bedienung wird der DS seitlich gehalten, während Ihr per Stylus Zahlen schreibt und Felder antippt. Für lange Sitzungen ist das Modul nicht konzipiert, statt dessen sollt Ihr jeden Tag ein paar Minuten damit verbringen. Ein fortwährendes Protokoll Eurer Leistungen sorgt für Motivation. Westliche Gehirnakrobaten freuen sich über einen Bonus: 100 der beliebten Sudoku-Rätsel wurden zusätzlich eingebaut.

Big Brain Academy

Artverwandt, aber spielerischer aufgebaut ist die "Big Brain Academy". Hier messt Ihr das Gewicht Eures Gehirns, indem Ihr einfache Tests aus fünf Kategorien wie Logik, Erinnerung und Analyse absolviert. Bestimmt z.B., welcher Münzhaufen mehr Wert ergibt, oder merkt Euch eine nur kurz angezeigte Zahlenfolge – aus insgesamt 15 Aufgaben wird zufällig ausgewählt, auf Wunsch trainiert Ihr einzelne davon. Der Einstieg fällt durch den simplen Ansatz leichter als beim "Gehirn-Jogging", allerdings gibt's auf Dauer nichts Neues zu sehen, da weder Eure Leistungen archiviert werden noch freischaltbare Übungen existieren.

Elektroplankton

Eine ganz andere Richtung schlägt die abstrakte Grafik- und Sound-Spielerei des japanischen Künstlers Toshio Iwai ein. In zehn verschiedenen Szenarien, bei denen meist farbenfrohe Symbole und sphärische Klänge im Mittelpunkt stehen, beeinflusst Ihr die Elemente durch Stylus-Einsatz und erzeugt damit minimalistisch-ambiente Ton- und Bildkollagen. So skurril das klingt, ist es doch eine gewitzte Art der virtuellen Kunst – nur leider hat niemand daran gedacht, dem Modul einen Speicher zu gönnen, damit Ihr Eure Schöpfungen der Nachwelt erhaltet.



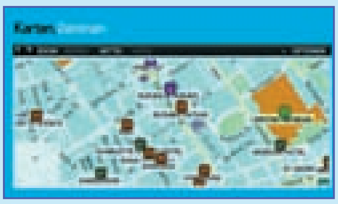
Ulrich Steppberger
"Ungewöhnliche Ideen mit Charme"

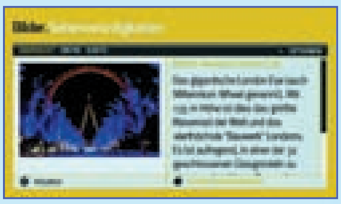
Nintendo und Sony gebührt ein Lob, dass sie mit einigen ungewöhnlichen Neuheiten frische Ideen ausloten. Gerade die DS-Titel haben unübersehbar das Potenzial, neue Zielgruppen zu erschließen. Schließlich sind z.B. spritzig gemachte Lernspiele das ideale Mittel, um die Eltern vom Kauf des Geräts zu überzeugen oder skeptische Familienmitglieder ans Handheld zu locken – einfache Bedienung und zugängliche Präsentation machen es möglich. Dass die Titel noch dazu richtig Spaß bringen, hilft natürlich ebenso. Schön auch, dass selbst skurrilen Experimenten wie "Electroplankton" eine Chance gegeben wird. Ich glaube zwar nicht, dass uns deshalb zukünftig eine Schwemme an ausgefallenen 'Nicht-Spielen' erwartet, doch das breitere Angebot ist auf jeden Fall eine feine Sache.

Titel	Hersteller	Zirka-Preis	Anmerkung
Big Brain Academy	Nintendo	30 Euro	Kurzweilige und spielerisch durchdachte Denkaufgaben-Sammlung für zwischendurch.
Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	Nintendo	30 Euro	Unterhaltsames und explizit für Langzeitnutzung angelegtes Gedächtnistraining.
Electroplankton	Nintendo	40 Euro	Abstraktes, ausgefallenes, aber stets reizvolles Multimedia-Experiment.

Software

Reiseführer für die PSP





Übersichtlich fällt die Präsentation von Stadtplan (links) und Sehenswürdgkeiten (rechts) aus – allerdings ist die Auswahl ziemlich eingeschränkt.

Auch Sony setzt auf die Rumdumfähigkeiten seiner tragbaren Konsole, im Gegensatz zum Rivalen steht aber nicht das Spielerische im Mittelpunkt. Die "Passport to..."-Discs sollen Euch als interaktive Stadtkarten und Informationsquellen weiterhelfen, wenn Ihr in eine von sechs europäischen Metropolen reist: Für jeweils ca. 30 Euro sind Ausgaben zu Amsterdam, Barcelona, London, Paris, Rom und Prag erhältlich – deutsche Großstädte wurden leider nicht berücksichtigt. Eine klare und übersichtliche Menüführung und Navigation erleichtern die Orientierung, interessante Beigaben wie z.B. vorgegebene Ausflugstouren oder ein Phrasen-Übersetzer in mehreren Sprachen gefallen ebenso.

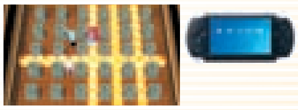
Ein dicker Haken trübt die virtuellen Reiseführer: In Sachen Informationswert können die UMDs mit herkömmlichen Büchern nicht mithalten. Die wichtigsten Sehenswürdigkeiten werden zwar erwähnt, aber nähere Details sind rar, z.B. bei Restaurants und Bars wurde gar nur eine kleine Auswahl aufgenommen. Als nettes Gimmick mit etwas Nutzwert sind die "Passport to..."-Guides also durchaus zu gebrauchen, aber kein vollwertiger Ersatz für traditionelle Papier-Ausgaben von Marco Polo & Co.



Mobile Spiele von Oktober bis November!

Preview >>

Bombastisch!
– 4. Quartal –



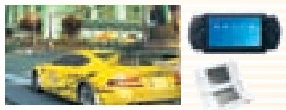
Bomberman
Der Partyspaß explodiert bald auf der PSP.

Siegesfeier!
– 4. Quartal –



Pro Evolution Soccer 6
Der Fußball-Primus feiert seinen lang erwarteten Einstand auf dem DS.

Tuner-Traum!
– 2. November –



NFS: Carbon
Heiße Flitzer, coole Typen, packende Rennen: Electronic Arts macht die Nacht zum Tag.

NINTENDO DS

Spielename	Hersteller	Genre	Veröffentlichung
Actionloop	Nintendo	Reaktion	27. Oktober
Age of Empires: The Age of Kings	Majesco	Denken	Oktober
Alex Rider: Stormbreaker	THQ	Abenteuer	4. Quartal
Cartoon Network Racing	Game Factory	Rennspiel	Oktober
Castlevania: Portrait of Ruin	Konami	Abenteuer	November
Catz	Ubisoft	Denken	November
Crash Boom Bang	Vivendi	Reaktion	Oktober
Death Jr. : The Science Fair of Doom	Konami	Reaktion	4. Quartal
Dogz	Ubisoft	Denken	November
Eragon	Vivendi	Abenteuer	November
Hamsterz Life	Ubisoft	Denken	November
Happy Feet	Midway	Abenteuer	4. Quartal
Legend of Spyro: A New Beginning	Vivendi	Abenteuer	Oktober
Lunar Knights	Konami	Action	4. Quartal
Mario Slam Basketball	Square-Enix	Sport	10. November
Mega Man ZX	Capcom	Abenteuer	4. Quartal
My Frogger Toy Trials	Konami	Abenteuer	4. Quartal
Need for Speed Carbon	Electronic Arts	Rennspiel	2. November
Pokémon Mystery Dungeon	Nintendo	Abenteuer	11. November
Pro Evolution Soccer 6	Konami	Sport	4. Quartal
Sims 2, Die: Haustiere	Electronic Arts	Denken	19. Oktober
Spider-Man: Battle for New York	Activision	Action	4. Quartal
Spongebob: Creature...Krusty Krab	THQ	Abenteuer	Oktober
Star Fox Command	Nintendo	Action	4. Quartal
Steel Horizon	Konami	Denken	4. Quartal
Sudoku Master	Nintendo	Denken	27. Oktober
Superman Returns	Electronic Arts	Action	26. Oktober
Tony Hawk's Downhill Jam	Activision	Sportspiel	4. Quartal
Xiaolin Showdown	Konami	Action	November
Yoshi's Island 2	Nintendo	Reaktion	1. Dezember

SONY PSP

Spielename	Hersteller	Genre	Veröffentlichung
Ace Combat X: Skies of Deception	Namco	Action	4. Quartal
Battlezone	Atari	Action	November
Bomberman	Konami	Reaktion	4. Quartal
Capcom Classics Collection Reloaded	Capcom	Reaktion	10. November
Capcom Puzzle World	Capcom	Denken	6. Oktober
Death Jr. 2: Root of Evil	Konami	Reaktion	4. Quartal
Dungeon Siege 2: Throne of Agony	Take 2	Abenteuer	Oktober
Dynasty Warriors Vol. 2	Koei	Action	Oktober
Earthworm Jim	Atari	Reaktion	2006
Football Manager 2007	Sega	Denken	4. Quartal
Gun Showdown	Activision	Abenteuer	4. Quartal
Grand Theft Auto: Vice City Stories	Take 2	Abenteuer	20. Oktober
Jagdfieber	Ubisoft	Reaktion	2. November
Killzone: Liberation	Sony	Action	4. Quartal
L.A. Rush: Showdown	Midway	Rennspiel	4. Quartal
Marvel Ultimate Alliance	Activision	Action	4. Quartal
Medal of Honor: Airborne	Electronic Arts	Action	30. Oktober
Mortal Kombat Unchained	Midway	Action	Oktober
MotoGP	Namco	Rennspiel	3. Quartal
NBA Ballers: Rebound	Midway	Sport	4. Quartal
Need for Speed Carbon	Electronic Arts	Rennspiel	2. November
Power Stone Collection	Capcom	Action	13. Oktober
Pro Evolution Soccer 6	Konami	Sport	4. Quartal
Scarface: Money. Power. Respect	Vivendi	Action	Oktober
Sims 2, Die: Haustiere	Electronic Arts	Denken	23. Oktober
Sonic Rivals	Sega	Reaktion	4. Quartal
Steel Horizon	Konami	Denken	4 .Quartal
Test Drive Unlimited	Atari	Rennspiel	2006
Tony Hawk's Project 8	Activision	Sport	4. Quartal
WWE Smackdown vs. Raw 2007	THQ	Action	November

Most Wanted >>

Auf diese Spiele wartet Deutschland!

1 Grand Theft Auto: Vice City Stories – Oktober

PSP: Weil wir nach "Liberty City Stories" nicht genug vom Gangster-Leben in der Großstadt bekommen können.



2 Yoshi's Island 2 – Dezember

DS: Weil der Vorgänger auf dem Super Nintendo eines der besten Hüpfspiele war – und Yoshi ist cool!



3 Need for Speed Carbon – November

PSP und DS: Weil die Handhelds endlich ein hochklassiges "Need for Speed" verdient haben.



4 Pokémon Mystery Dungeon – November

DS: Weil wir das erste Mal die Welt aus den Augen eines Pokémon erkunden wollen – ohne Herrchen und Frauchen.



5 Metal Gear Special Ops – 2007

PSP: Weil Snake von Kartenspielen genug hat und ein hochklassiges Action-Adventure erleben will.



Leseführung >>

So geht's!

Auf den folgenden Seiten lest Ihr die besten Infos zu kommenden Spielen. Wir berücksichtigen Neuheiten für Sony PSP und Nintendo DS. Wer zukünftige Game-Boy-, N-Gage-, Pocket-PC- oder Handy-Spiele sucht, der wird in der Extended-Rubrik fündig – dort widmen wir jedem Handheld seine eigenen Seiten.



Zeichnet vor der Fahrt einen Kurs ein (oben) und Ihr habt während der Reise die Hände für Gefechte frei.



"The Legend of Zelda: Phantom Hourglass" bietet eine gelungene Mixtur aus 3D-Ansicht (wie hier bei Bootsfahrten auf dem Meer) und versetzter Vogelperspektive (an Land und in Dungeons).

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

Abenteuer >>Action-Adventure

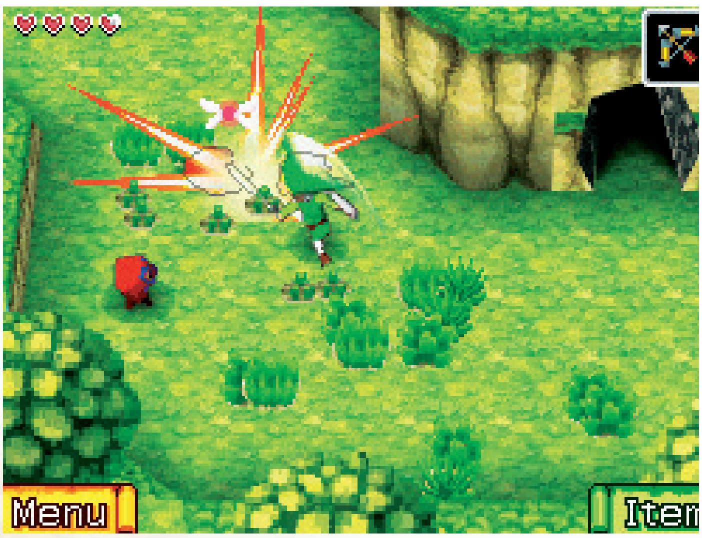
Von Euch sehnsüchtig erwartet, von uns ausführlich angespielt: Steuert Held Link nur via Stylus durch ein fantastisches Abenteuer.

Ein neues "Zelda"-Spiel ist immer ein besonderes Ereignis: Action-Adventure-Fans freuen sich auf hochqualitative Unterhaltung und Hersteller Nintendo über klingelnde Kassen. Der neue Teil, "Phantom Hourglass", besitzt alle Voraussetzungen, diese Erfolgsstory fortzuführen. Davon konnten wir uns auf der Games Convention eingehend überzeugen und legten persönlich Hand an das DS-exklusive Epos.

Steuerung mit Styl(us)

"The Legend of Zelda: Phantom Hourglass" spielt einige Monate nach den Ereignissen von "The Wind Waker" (erhältlich für Gamecube): Serien-Held Link, die Piratin Tetra und ihre Mannschaft geraten auf hoher See in eine Nebelbank. In der milchigen Suppe finden sie ein Geisterschiff, das natürlich sofort erkundet wird. Ihr ahnt es schon: Beim Durchstöbern des abgetakelten Kahns gerät der neugierige Trupp in einen Hinterhalt und Elfenjunge Link geht über Bord. Als er am Strand einer unbekannten Insel wieder zu sich kommt, fehlt von seinen Mitstreitern jede Spur – der Start einer abenteuerlichen Suche...

Wer zuvor genannte Gamecube-Episode gespielt hat, erkennt sofort optische Parallelen zu Links erstem DS-Auftritt: Der spitzohrige Held turnt aus einer versetzten Vogelperspektive durch eine bunte Welt – der comichafte Zeichenstil erinnert dabei an die spezielle Cel-Shading-Optik des großen Konsolen-Bruders. Das ist aber schon die

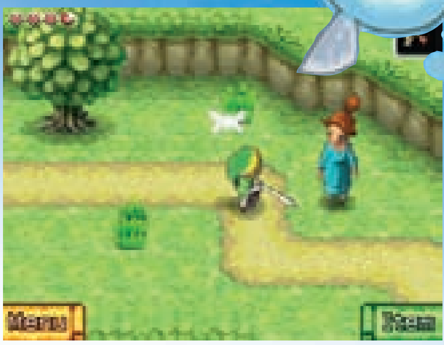


Attacke auf Touchscreen-Druck: Tippt mit dem Stylus auf Feinde und Link greift mit seinem Schwert an. Schlagkombinationen sind ebenfalls möglich.



Guckt auf die Karte und schleicht Euch an diesem tödlichen Schergen vorbei.





Informationsquelle: Herumstehende Personen versorgen Euch mit wichtigen Hinweisen.





Bei diesem Bosskampf kommen die beiden DS-Displays zum Einsatz und erweitern Euer Sichtfeld in der Höhe.

größte Gemeinsamkeit, denn "Phantom Hourglass" nutzt auf eindrucksvolle Weise die Fähigkeiten des DS.

Erstens: Ihr kontrolliert Euren Helden ausschließlich via Stylus. Zweitens: Euch steht eine interaktive Karte zur Verfügung, auf der Ihr selbst Eintragungen vornehmen dürft (siehe Kasten). Jetzt fragt Ihr Euch sicherlich, wie und vor allem wie gut die Steuerung funktioniert. Um letztere Antwort vorweg zu nehmen: sehr gut! Bewegt Ihr den Stylus auf dem Touchscreen hin und her, läuft Link brav der Stiftspitze hinterher. Personen sprecht Ihr via Antippen an, bei Feinden führt dies zu einem Schwerthieb seitens Eures Alter Egos. Werdet Ihr von Gegnern festgehalten, schüttelt Ihr sie durch schnelles Reiben auf dem unteren Bildschirm ab. Damit nicht genug: Sobald Link seinen Bumerang im Gepäck hat, dürft Ihr die Route des



Wollt Ihr den Bogen einsetzen, dann tippt auf das Symbol oben rechts.

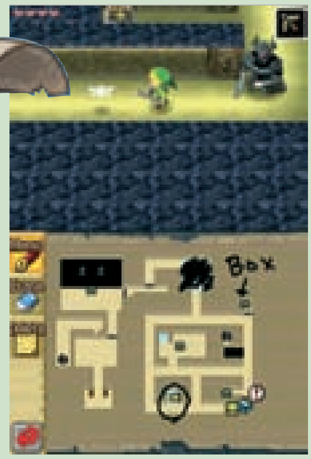
Fluggeräts aufkritzeln und somit Schalter aktivieren oder Widersacher auf größere Entfernung ausschalten. Aber das Abenteuer findet nicht nur an Land statt: Segelt Ihr auf dem Meer, gebt Ihr via Zeicheneinlage den Kurs vor.

Vorfreude

In unserer spielbaren Demofassung durften wir vier Areale antesten: Oberwelt, Kerker, Seefahrt und Bosskampf. In allen Bereichen funktionierten die Stylus-Kontrollen nach kurzer Eingewöhnung tadellos. Egal ob Herumlaufen, Kämpfen oder Rätsel lösen – "Phantom Hourglass" steuert sich intuitiv und angenehm flüssig, da kein Wechsel zwischen Digikreuz und Stylus notwendig ist. Darüber hinaus stellt die beschreibbare Karte ein innovatives wie hilfreiches Gimmick dar, das wir schon nach kurzer Zeit in unser Zockerherz geschlossen haben. Den Multiplayer-Modus, in dem ein Spieler Link übernimmt und der andere seine Gegner mimt, konnten wir leider nicht ausprobieren. *os*

Malen nach Zahlen

Übersichtskarten selbst gezeichnet



Die älteren *Mobile-Gamer*-Leser kennen es noch: In der Videospiel-Urzeit saß man nicht nur mit dem Joypad vor dem TV – Zettel und Stift lagen stets bereit, um die virtuelle Umgebung per Hand zu kartografieren. Diese Zeiten sind lange vorbei, jederzeit einblendbare Levelkarten machen die Orientierung heutzutage zum Kinderspiel. Zumindest fast, denn wie oft habt Ihr Euch schon gewünscht, selbst hilfreiche Eintragungen auf der digitalen Landkarte vornehmen zu können.
Bei "Phantom Hourglass" wird dies nun Realität. Dank Touchscreen und Stylus kritzelt Ihr Hinweise, Anmerkungen und sonstige nützliche Botschaften auf das virtuelle Papier. Via Radiergummi dürft Ihr einzelne Eintragungen löschen oder Ihr säubert auf Knopfdruck gleich die ganze Karte. Ein Beispiel aus der Praxis gefällig? Ihr steht vor einer verschlossenen Kerkertür, auf der sich fünf Markierungen befinden. In der näheren Umgebung entdeckt Ihr dazu passende Steine, die Euch Hinweise auf eine Abfolge geben. Ruft die Karte auf und tragt für jeden Stein die entsprechende Zahl ein. Zurück bei der Tür, verbindet Ihr die Markierungen in der richtigen Reihenfolge und der Weg ist frei. Ein innovatives Hilfsmittel, das hoffentlich in vielen DS-Spielen Schule machen wird.



Zelda: Phantom Hourglass

PSP | DS

Entwickler	>>	Nintendo, Japan
Hersteller	>>	Nintendo
Termin	>>	Ende 2006 / Anfang 2007

PERSPEKTIVE 80-95 VON 100

Hochkarätige Abenteuer-Kost mit cleverer Stylus-Steuerung und motivierender Mischung aus Kämpfen & Rätseln.



Grand Theft Auto
Vice City Stories

Abenteuer >> Action-Adventure

Rockstar beglückt PSP-Ganoven mit einem zweiten Abenteuer: Lest die neuesten Infos über den kommenden Handheld-Hit.



Letzten Oktober lieferte Rockstar den Beweis, wie viel Power in der PSP steckt: Mit "Grand Theft Auto: Liberty City Stories" gelang eine fabelhafte Portierung der epischen 3D-Abenteuer, die auf Heimkonsolen seit Jahren für Rekordverkäufe sorgen. Da überrascht es kaum, dass Rockstar nach dem großen Erfolg nicht untätig blieb und der Nachfolger bereits in den Startlöchern steht: Schon im Oktober macht Ihr diesmal ein virtuelles Miami unsicher.

Wir durften eine frühe Version von "Grand Theft Auto: Vice City Stories" ausführlich anspielen und die Neuheiten auskundschaften. Eins vorweg: Das neue Abenteuer hat tatsächlich noch einiges mehr auf dem Kasten. "Vice City Stories" spielt in der namensgebenden Stadt, die bereits auf der PS2 Schauplatz der Ereignisse war (siehe Kasten). Allerdings ist auch diesmal die Handlung beim PSP-Ableger zeitlich früher angesiedelt: Ihr treibt Euch 1984 in der Küstenmetropole herum – das sind zwei Jahre vor den damaligen Geschehnissen und chronologisch betrachtet sogar ganz am Beginn der "GTA"-Saga. Die Hauptrolle übernimmt ein Charakter, der selbst noch nie im Mittelpunkt stand, aber einen bekannten Verwandten hat: Ex-Marine Vic Vance ist der ältere Bruder von Dampfplauderer Lance, der beim PS2-"Vice City" eine Schlüsselrolle spielte.



PSP Zu Wasser und in der Luft: Vic ist nicht nur ein fähiger Jetski-Pilot, sondern kann sich auch Hubschrauber schnappen und den Himmel damit unsicher machen.



PSP Die stark an das echte Miami angelehnte Stadtkulisse lädt zu ausführlichen Sightseeing-Touren ein – echte Männer klauen dafür kurzerhand ein Motorrad.

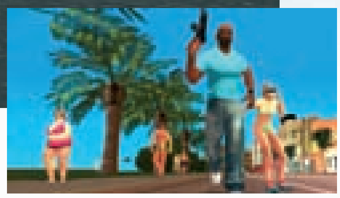
Ostküsten-Flair

Euer diesmaliges Betätigungsfeld verbreitet eine gänzlich andere Atmosphäre als Liberty City. War letztere Metropole ein düsterer Großstadtmoloch, fällt die Küstenstadt deutlich wärmer und sympathischer aus – ganz wie beim offensichtlichen TV-Vorbild "Miami Vice" werden häufig Pastell-Farben benutzt und malerische Sonnenuntergänge inszeniert. Daneben sorgt die optimierte Technik für Freude: Die Fernsicht wurde ebenso verbessert wie die Feinheiten





PSP Das dynamische Duo schlägt zu: Vic Vance (vorne) steht im Mittelpunkt der Story und muss die schrägen Touren seines Bruders Lance ausbügeln.



PSP Waffen und (teils) schöne Frauen gehören zum Stadtbild.

von Gebäuden, Fahrzeugen und Charakteren. Laut den Entwicklern kommt das PSP-Abenteuer auf den beinahe doppelten Detailgrad der PS2-Vorlage. So geht es auf den Straßen deutlich lebendiger und abwechslungsreicher zu als bisher. Besonders stolz ist man darauf, das 'Clumping'-Problem gelöst zu haben – darunter versteht man das Phänomen, dass z.B. in Gruppierungen oft gleich aussehende Personen auftauchten, was nun kaum noch passiert.

Da Vice City am Meer liegt, spielt Wasser eine deutlich größere Rolle. Zum einen ist das kühle Nass mitsamt Wellengang und Korallenriff am Boden optisch ansehnlich umgesetzt. Zum anderen hat Euer Held Vic den Freischwimmer gemacht – ein unschätzbarer Vorteil. Natürlich könnt Ihr auch Boote und sogar Jetskis pilotieren, doch eine andere Neuheit übertrifft alles: Endlich dürfen auch PSP-Ganoven in die Luft gehen. Schnappt sich Vic einen Helikopter, schwebt Ihr völlig frei durch die Lüfte und bewundert die Details der Stadt aus der Höhe.

Es gibt viel zu tun

Die verbesserten Transportmöglichkeiten spiegeln sich auch im Missionsdesign wieder. Wie gehabt gibt es allerlei Nebenbeschäftigungen für Euren Helden, der Handlungsstrang wird aber durch vorgegebene Aufgaben fortgeführt. Die fallen teilweise etwas komplexer aus als beim PSP-Vorgänger – auf jeden Fall erwarten uns nun variantenreichere Missionen. Bei unserer Proberunde nahmen wir z.B. auf dem Beifahrersitz Platz und ballerten per Zielkreuz auf garstige Verfolger, während Brüderchen Lance das Vehikel auf der Straße hielt. Ein anderes Mal griffen wir zum Ausschalten der Polizeispionage zu drastischen Mitteln: Mit einem Hubschrauber ging es über die Dächer hinweg auf der Suche nach Funkantennen, die kurzerhand bei einer Zwischenlandung mit dem Raketenwerfer zerbröselt werden – die Ordnungshüter finden das natürlich nicht witzig und hetzen Euch Einsatzkommandos auf den Hals.

Leider mussten wir die PSP nach geraumer Zeit wieder abgeben, doch eins ist sicher: "Vice City Stories" knüpft da an, wo der Vorgänger aufhörte, und wird ab Oktober wieder alle Handheld-Ganoven mit einem bombastischen Abenteuer beglücken. Unser Test folgt in der nächsten Ausgabe *us*

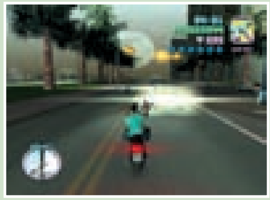


PSP Die Missionen fallen variantenreicher aus als bei "Liberty City Stories". Wenn Ihr aus der Luft unter Beschuss genommen werdet, ist eine schnelle Flucht sinnvoll.



PSP Vic greift gelegentlich auf Unterstützung seiner Kumpels zurück.

Das große Vorbild



Der bekannte Heimkonsolen-Bruder: "GTA: Vice City" auf der PS2.

Rockstar macht keinen Hehl daraus, dass auch "Vice City Stories" kein gänzlich neues Szenario bietet, sondern eng mit dem PS2-Teil "Vice City" verknüpft ist. Der erschien 2002 gerade mal zwölf Monate nach "GTA 3" (das wiederum als Vorlage zu "Liberty City Stories" diente) und sorgte endgültig dafür, dass die Serie heute zu den bestverkauften Videospielen aller Zeiten zählt.
Außerdem überzeugte "GTA: Vice City" mit allerlei Premieren: So wurde erstmals ein realer Ort nachempfunden (die Spielstadt erinnert nicht zufällig an Miami) und der Hauptdarsteller mit eigenem Namen (Tommy Vercetti) und prominentem Synchronsprecher (Ray Liotta) ausgestattet. Auch Transportmöglichkeiten wie Motorrad und Hubschrauber feierten ihr Debüt, nur schwimmen konnte man damals noch nicht. So viele neue Sachen sorgten allerdings beim Jugendschutz für Argwohn: Das ungeschnittene "Vice City" steht als einziger Serien-Teil hierzulande auf dem Index und darf nicht offen verkauft werden.

GTA: Vice City Stories

PSP | DS

Entwickler	>>	Rockstar Leeds, England
Hersteller	>>	Take 2
Termin	>>	Oktober

PERSPEKTIVE 85-95 VON 100

Imposante Fortsetzung des Gangster-Epos: Schickere Grafik und mehr Features überzeugen auf ganzer Linie.

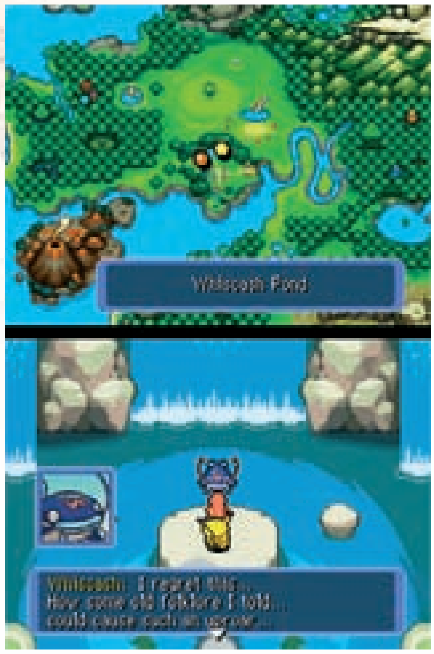


PSP Auch mit dicken Kalibern wird diesmal geballert.



Pokémon Mystery Dungeon

Trainer ade: In ihrem ersten Action-Adventure gehen die Pokémon im Rudel auf die Pirsch!



DS Die Oberwelt auf dem oberen Display ist diesmal nicht begehbar: Ihr klickt Euch zu den Lokalitäten.



DS Ruft andere Pokémon zur Hilfe, wenn Ihr festsitzt: Per Passwort könnt Ihr Freunden kurze Nachrichten schreiben, die dann im Briefkasten vor dem Haus erscheinen.

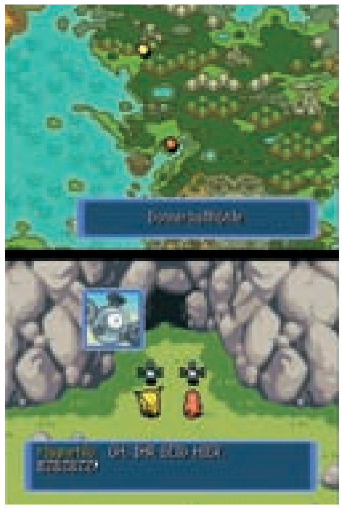
Was für den einen Glückseligkeit bedeutet, kann für den anderen der blanke Horror sein: Dies gilt jedenfalls für das kommende "Mystery Dungeon", in dem Ihr eines Morgens als Pokémon aufwacht – zumindest der Held scheint sich in seinem Fell nicht besonders wohl zu fühlen, denn er durchstöbert die Kuscheltierwelt fortan verzweifelt nach einem Heilmittel. Im Lauf der Handlung wird er zahlreiche Artgenossen aus Kerkern befreien und Naturkatastrophen bekämpfen.

Zum Glück ist er dabei nicht auf sich allein gestellt: Die dankbaren Einwohner der Pokémon-Welt schließen sich Eurer Party an. Bis zu drei Kameraden folgen dem Helden und stehen ihm bei Kämpfen mit lähmenden Schreien und Feuergeschossen zur Seite. Dank der vielen Pokémon-Arten und ihrer individuellen Angriffe ergeben sich eine Vielzahl von taktischen Party-Varianten. Gekämpft wird nicht per Menü, sondern vor Ort im Kerker: Mit Stylus oder Feuertasten heizt Ihr wilden Streunern ordentlich ein.

Abenteuer >> Rollenspiel

Der Schwerpunkt des Abenteuers liegt im Erforschen der mehrere Stockwerke tiefen Höhlen, die bei jedem Besuch neu arrangiert werden. Hier gibt es zahlreiche Schätze, Zauberfelder und Herausforderer zu entdecken. Ansonsten bleiben längere Märsche aus: Die mächtige Oberwelt ist in zahlreiche Abschnitte unterteilt, die zumeist auf dem oberen Bildschirm angezeigt wird – Ihr klickt Euch zu den Lokalitäten, Pokémon-typische Routen braucht Ihr nicht zu durchwandern.

Und auch bei den Link-Funktionen unterscheidet sich "Mystery Dungeon" von seinen Vorgängern: Statt Duelle auszutragen, könnt Ihr Partys von Freunden zu Hilfe rufen, wenn Ihr in einem Kerker stecken bleibt. Das klappt auch per Passwort, das Eure Kumpels sogar per Email oder SMS erreicht – ein Hoch auf den technischen Fortschritt. Neu ist auch das Trainingscenter, in dem DS- und GBA-Partys gemeinsam die Muckies stärken.



DS Sobald Ihr die Höhle betretet, wird eine transparente Automap eingeblendet.

Alles beim Alten bleibt aber beim Tausch-Konzept: DS-Version (Team Blau) und GBA-Variante (Team Rot, siehe Kasten) besitzen jeweils sechs exklusive Pokémon – wer die komplette Kollekte abräumen will, muss mit anderen Spielern feilschen. *oe*

Pokémon Mystery Dungeon

PSP | DS

Entwickler	>>	Chunsoft, Japan
Hersteller	>>	Nintendo
Termin	>>	November

PERSPEKTIVE 70-85 VON 100

Diesmal geben Pokémons den Helden: Fabelhaftes Action-Adventure mit originellen Link-Funktionen.

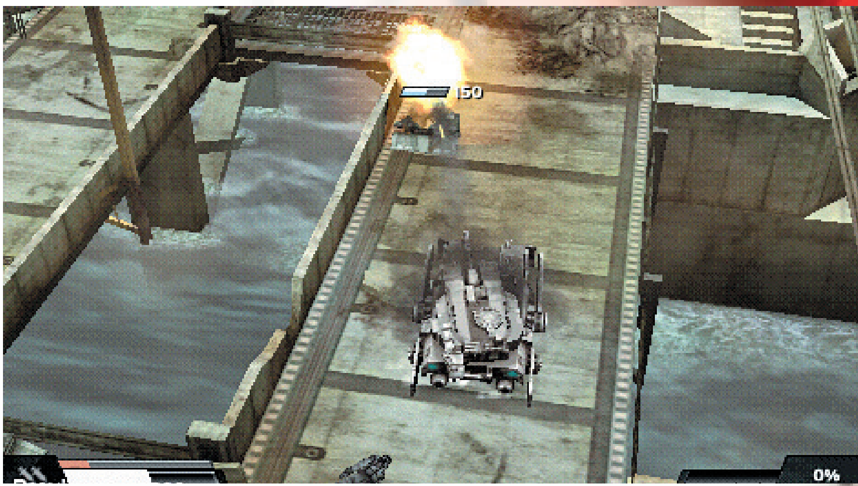
Game-Boy-Verstärkung: Team Rot eilt zu Hilfe

Zeitgleich mit 'Team Blau' auf dem Nintendo DS wird das 'Team Rot' die GBA-Version der Pokémon-Welt erforschen. Die Handlung ändert sich kaum, wohl aber das Helden-Pokémon – außerdem kommen sechs exklusive Artgenossen dazu. Beim Komfort müssen GBA-Fans allerdings Einschränkungen hinnehmen: Karte und Statusanzeigen wandern vom oberen DS-Bildschirm in neue Menüs, die Bedienung wird also etwas umständlicher. Zudem ist mangels Slot für DS-Module das Trainingscenter nicht implementiert.



Grafisch steht die GBA-Version von "Mystery Dungeon" dem DS-Bruder kaum nach.





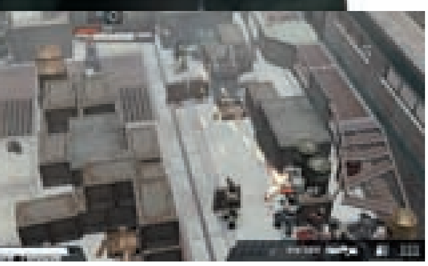
PSP Zähes Biest: Der Panzer hält zwar einiges an Beschuss aus, aufgrund der hakeligen Steuerung fühlt Ihr Euch aber wie auf dem Präsentierteller. Schnelle Wende- oder Ausweichmanöver sind schwierig.



Killzone Liberation

Action >> Third-Person-Shooter

Pompöses Action-Inferno für die PSP: Wie die holländischen Entwicker von Guerrilla einen Ego-Shooter zum Third-Person-Spektakel umfunktionieren.



PSP Feuer frei: Der Stellungskrieg kann manchmal ganz schön ermüdend sein.

Einer der besten Ego-Shooter für die Playstation 2 kam nicht aus Amerika oder Japan, sondern aus Holland: 2004 entwickelte das noch unbekannte Studio Guerrilla für Sony mit "Killzone" ein Spiel von Weltformat. Ein Erfolg, der sich auf der PSP wiederholen soll: Die Pixelkünstler aus den Niederlanden wurden auf das Handheld angesetzt. Weil Ego-Shooter auf der PSP nicht zu den erfolgversprechendsten Spielen gehören, wurde "Killzone" kurzerhand zum Action-Spektakel aus der Vogelperspektive umgebaut.

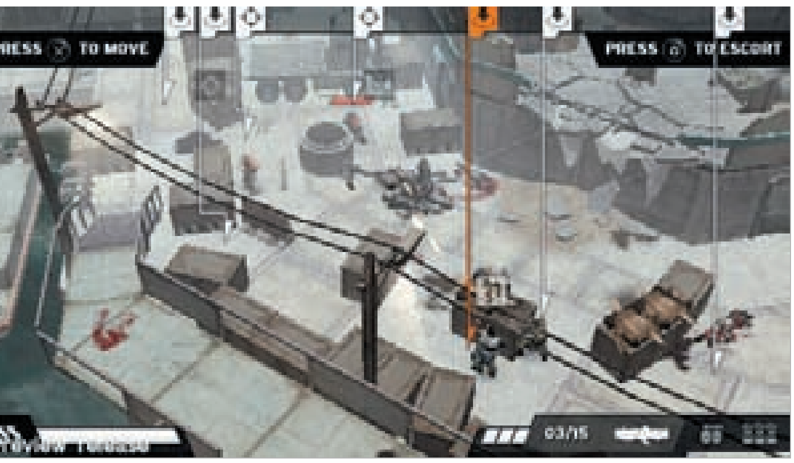


PSP Scharfschützen sind hinterhältig und tödlich: Vernebelt dem Gegner auf dem Beobachtungsturm die Sicht, während Ihr Euch an der Laserfalle zu schaffen macht.

Euer Alter Ego ist für Konsolenspieler kein unbeschriebenes Blatt: ISA-Soldat Jan Templar wechselt von der großen auf die kleine Konsole und setzt den Kampf gegen die Helghast unermüdlich fort (siehe Kasten). Wir haben ihn acht von insgesamt 16 Missionen begleitet und liefern Euch einen umfassenden Frontbericht.

Einzelkämpfer

Guerrilla fackelt nicht lange und schickt Euch ohne Umschweife auf das Schlachtfeld: Euren Kumpel Rico dürstet es nach Verstärkung, der Weg an die Front ist jedoch von Helghast-Truppen überlaufen. In engen Bahnen lenkt Euch das Spiel durch die Schützengräben, spätere Level lassen Euch mehr Freiraum beim Rangieren. Verwinkelte Industrieanlagen und aufgegebene Militärbasen gaukeln clever Komplexität vor, die es im linearen Spielablauf eigentlich nicht gibt. Verstärkt wird der Eindruck durch zahlreiche Gegenstände. Kisten, Fahrzeuge, Zäune und Mauern schmücken die Levels nicht nur optisch aus, sondern haben eine lebensrettende Funktion: Helghast



PSP Über das Digikreuz blendet Ihr die Befehlsleiste ein. Durch Anwählen der Markierungen legt Ihr fest, ob Rico Gegner unter Beschuss nimmt oder zu einer Stellung vorrückt.



PSP Der erste Level erinnert in Aufbau und Ablauf frappierend dem PS2-"Killzone": Auch hier hindert Ihr mit einem stationären Geschütz die Helghast am Sturm der Schützengräben.



PSP Granaten werfen leicht gemacht: Die gelbe Linie zeigt Euch die Flugbahn des explosiven Geschosses – zum Glück kann der Helghast diese nicht sehen.



PSP Zehn Witwenmacher schaltet Ihr im Laufe des Spiels frei.

sind außerordentlich zäh, die Chancen, einen Nahkampf gegen mehrere der vermummten Gesellen zu überstehen, gleich null. Stattdessen nutzt Ihr das Level-Interieur als Deckung. Einzelne Gegner knüppelt Ihr zuerst nieder und pumpt sie dann mit Blei voll. Grundsätzlich eignet sich nicht jedes Objekt als Schutz: Holzkisten werden von Kugeln durchschlagen, Fässer explodieren. Die Zielfunktion hilft Euch derartige Objekte leichter zu erkennen.

Verlassen könnt Ihr Euch in der feindlichen Umgebung nur auf eines: die unerschütterliche Loyalität Eures Kumpels, sofern Ihr in einigen Missionen denn einen zur Seite gestellt bekommt. Waffenbruder Rico nimmt sogar Befehle von Euch entgegen. Diese reichen von 'folge mir' über 'gehe hier in Deckung' bis zu 'sprenge das in die Luft'. Die komplexe Steuerung wirkt nur auf den ersten Blick überladen: Über das Digikreuz und eine Befehlsschablone werden alle Aktionen mit wenigen Tastengriffen an den zweiten Mann übergeben. Ihr seid auch für das körperliche Wohl des Kollegen verantwortlich – päppelt den verletzten Soldaten mit einer Spritze auf. Wer überhaupt nicht auf die Unterstützung verzichten will, kann die komplette Kampagne auch im Coop-Modus bestreiten.

Nicht genug der Abwechslung, dürft Ihr hin und wieder im Cockpit eines Fahrzeuges Platz nehmen. Geht die Steuerung per pedes jedoch schnell in Fleisch und Blut über, sorgt die Panzerkontrolle für Frust: Schwenkbarer Geschützturm, MG plus Kanone sowie Antrieb sind einfach zu viele Lenkoptionen für die PSP.

Grafikperle

Zumindest optisch hat Guerrilla die PSP gut im Griff: Die Schlachtszenarien, zuerst vor erdbrauner, dann vor stahlgrauer Kulisse, flimmern in eindrucksvollem Detailreichtum über den Bildschirm. Effekte wie Explosionen und Waffenfeuer sind ebenso ansprechend animiert wie die zahlreichen Figuren. Nicht nur beim Spielcharakter könnt Ihr feine Details wie Helm, Rüstung und Bewaffnung erkennen. Wobei es noch hapert, ist der Schwierigkeitsgrad: Hier sind die Entwickler eindeutig über das Ziel hinausgeschossen – mit der aktuell knallharten Actionkost locken sie ohne Zweifel Baller-Veterane, vergraulen aber das wenig frustgestählte Massenpublikum. Doch Abhilfe ist in Sicht: Bis zum Release soll der Schwierigkeitsgrad laut Sony auf ein moderates Maß heruntergefahren werden. *jw*

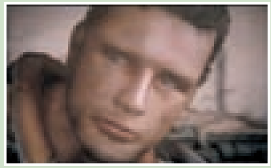


PSP Brandgefährlich: Feuerfallen lassen sich nur für Sekunden deaktivieren.



PSP Die gelben Augen der Helghast signalisieren: Noch seid Ihr unentdeckt.

Helghast-History: Die Vorgeschichte zu "Killzone: Liberation"



Jan Templar kämpft für die ISA an vorderster Front.



Die Inspiration für das Helghast-Regime ist offensichtlich.

Trotz Sci-Fi-Thematik kämpft Ihr bei "Killzone" nicht gegen Aliens: Helghast sind Menschen, die in einer fiktiven Zukunft auf den Planeten Helghan umgesiedelt sind. Dessen giftige Atmosphäre war für viele Kolonisten jedoch tödlich. Die Überlebenden, gezeichnet durch Kahlköpfigkeit und blasse Haut, entwickelten sich zu einem Völkchen faschistischer Militaristen, das schließlich einen Krieg mit der Planetenallianz ISA anzettelt. Auf der friedlichen Kolonie Vecta trafen die beiden Armeen aufeinander, ein unerbitterlicher Kampf legte die Welt in Schutt und Asche. Die entscheidende Wendung brachte schließlich der Soldat Jan Templar: Zusammen mit anderen ISA-Kämpfern – seiner ehemaligen Geliebten Luger und dem Soldaten Rico – sowie einem Helghast-Spion gelang es Templar den Befehlshaber zu stürzen. Doch auch ohne Führer sind die Helghast nicht bereit zu kapitulieren. Metrac, ein einflussreicher General, schürt auf der Südseite des Planeten weiter den Hass und sorgt für hohe Verluste auf beiden Seiten.

Killzone: Liberation

PSP | DS

Entwickler	>>	Guerrilla, Holland
Hersteller	>>	Sony
Termin	>>	4. Quartal

PERSPEKTIVE 75-85 VON 100

Hübsch gemacht, aber schwer: komplexes Action-Spektakel mit derzeit noch hohem Frustpotenzial.



Castlevania
Portrait of Ruin

Abenteuer >>Action-Adventure

Konamis Vampirjäger machen sich erstmals zu zweit auf eine zweidimensionale Abenteuer-Reise voller Rätsel, Monster und knackigen Hüpfeinlagen.



Seit dem "Castlevania"-Debüt in den Achtziger Jahren hat sich die Serie konsequent weiterentwickelt. Auch der neueste Ableger trumpft mit einer gewichtigten Neuerung auf: Im cineastischen Intro stellt Euch Konami die beiden Hauptcharaktere Jonathan Morris und Charlotte Aulin vor: Zwischen dem peitschenschwingenden Edelmann und seiner Angetrauten, ihres Zeichens Magie-Expertin, wechselt Ihr munter hin und her. Jonathan zeichnet sich als Nahkampfexperte aus und sammelt im Verlauf der Geschichte unzählige Waffen, während sich Charlotte immer mächtigere Zaubersprüche aneignet.

Nicht nur beim Heldengespann hat sich etwas getan; so hört der aktuelle Oberbösewicht auf den Namen Brauner. Dieser finstere Geselle macht es sich nicht nur im Anwesen seines Erzfeindes Graf Dracula gemütlich, sondern will auch die Welt erobern. Immer an der Seite des Vampirs sind seine Töchter Stelle und Loretta. Zur Stärkung ihrer Kraft absorbiert das blutrünstige Trio die Energie von Verblichenen des Zweiten Weltkriegs.



DS Zauberhaft: Da gönnt sich sogar Euer Heldenpaar eine Ruhepause – die atmosphärischen 2D-Landschaften gehören zum Besten, was Ihr auf dem DS je gesehen habt.



DS Verfluchter Pharao: Im Verlauf des Abenteuers trefft Ihr auf fiese Bosse.



DS Eure zweite Heldenfigur wird auf intelligente Weise vom DS gesteuert.

Forschen und kämpfen

Eure Hauptaufgabe besteht im Finden von Brauners Bildern. Wenn Ihr diese betretet, landet Ihr in einer neuen Welt. Kämpft Euch durch trockene Wüstenabschnitte, gruselige Gruften, zerstörte Städte und dichte Wälder. Im Verlauf der Geschichte kehrt Ihr zu einigen bereits besuchten Schauplätzen zurück: Denn mit neu gefundenen Items löst Ihr auch die letzten Rätsel in Brauners Dimensions-Portalen und zerstört das Gemälde.

Doch zuerst schlagt Ihr Euch mit unzähligen Gruselgestalten herum: Egal ob schlurfende Mumie, stöhnende Zombies oder seelenlose Ritter, das bedrohliche Monsteraufgebot ist riesig. Noch furchteinflößender sind die gigantischen Zwischen- und Endbosse. Die Palette reicht vom bärenstarken Frankenstein bis zum schwebenden Sensenmann.

Doch Eurem Helden machen nicht nur vielfältige düstere Kreaturen zu schaffen; etliche knackige Rätsel müsst Ihr meist im Zweierteam lösen. Während Jonathan auf eine bestimmte Plattform hüpft, öffnet Charlotte eine verschlossene Tür. Wie vorher erwähnt, wechselt Ihr ständig zwischen Eurem Heldenduo; den zweiten Charakter übernimmt dann die intelligente CPU und hilft Euch bei den Bossscharmützeln öfters aus der Patsche. Falls die unabhängig von Euch agierende Figur getroffen wird, verliert Ihr magische Energie. Sammelt deshalb fleißig Herzen und Magieflaschen zur Energieauffrischung.

Grafik & Sound-Feuerwerk

Visuell und musikalisch werdet Ihr auf höchstem Niveau unterhalten. Die verbesserte Grafik überzeugt mit geschmeidigen Animationen, herrlichen Hintergründen und unzähligen riesigen Kreaturen. Auch die Manga-ähnlichen Zwischensequenzen versprühen viel Atmosphäre. Der schmetternde Soundtrack passt sich zudem wun-



DS Die Funken springen über: Im Duo packt Ihr mächtige Magiesprüche aus.



DS Mehr Action als Kritzeleien: Da die magischen Zeichnereien im ersten Teil den Spielfluss hemmten, verzichten die Entwickler fast komplett auf dieses Feature.

derbar dem Geschehen an und peitscht Euch mit orchestralen Klängen von der in Japan angesehenen Komponistin Michiru Yamane nach vorne. Auch der "Actraiser"-Musikschöpfer steuerte eine Hand voll klassische Stücke bei – Retro-Fans erinnern sich an das spielstarke Action-Adventure auf dem Super Nintendo.

„Castlevania: Portrait of Ruin" unterstützt Nintendos Wi-Fi-Service. Einerseits für die neue Shop-Option: Hier verkauft Gegenstände oder tauscht sie mit Euren Kumpels. Weiterhin messt Ihr Euch im 'Boss Rush'-Modus mit anderen Vampirjägern – wer kommt besser mit den Obermotzen zurecht?

Trotz der kurzen Demoversion überzeugten uns die zahlreichen Neuerungen. Liebhaber des DS-Vorgängers wird dieses Spiel sicher nicht enttäuschen; hoffentlich findet es auch neue Anhänger, was aufgrund der innovativen Features möglich sein sollte. Der taktische Einsatz des zweiten Charakters klappt tadellos und gibt dem Nachfolger noch mehr Spieltiefe. Auch der (seltene) Stylus-Einsatz, die fantastische 2D-Grafik und die spannende Story genügen höchsten Ansprüchen. Verpasst also in der nächsten Ausgabe nicht unseren ausführlichen Test, wenn wir dem Blutsauger Brauner die Zähne ziehen. *rf*



DS Wer will, marschiert alleine durch die Monster-verseuchten Levels: Eure Fähigkeiten verbessern sich dadurch jedoch nur minimal.

Castlevania: Portrait of Ruin

PSP | DS

Entwickler	>>	Konami, Japan
Hersteller	>>	Konami
Termin	>>	November

PERSPEKTIVE 85-95 VON 100

Riesiges Action-Abenteuer mit massig Bossen, grandioser 2D-Optik und taktischem Heldenwechsel-System.

Koji Igarashi: Der kreative Kopf hinter der Serie



Der Wuschelkopf Koji Igarashi entwickelte schon den DS-Vorgänger.

Auf der Games Convention in Leipzig unterhielten wir uns mit dem Mastermind von "Castlevania: Portrait of Ruins", Koji Igarashi. Konamis Vampirjäger-Projektleiter macht vom Start weg mächtig Eindruck: Hochgewachsen, voluminöse Lockenpracht, tiefe Stimme – da hört man aufmerksam zu. Zumal wir seiner Analyse der Serie nur zustimmen können. So ist Igarashi ein großer Fan von 2D-Grafik, wie sie in den GBA- und DS-Episoden eingesetzt wird. Aktuell sieht er jedoch den DS als einzige Möglichkeit, "Castlevania" in 2D weiterzuführen, da Besitzer von stationären Konsolen und auch PSP-Liebhaber nur 3D-Spiele kaufen würden. Seine Inspirationsquelle für die vielfältigen Monster sind mystische Bücher, blutige Mangas und gruselige Horrorfilme. Als Höhepunkt der Serie nennt er übrigens "Castlevania 3: Dracula's Curse" auf dem NES.



Mini-Previews >>



PSP Nur keine Spuren hinterlassen: Überwältigte Feinde solltet Ihr möglichst gut verstecken. Wird der k.o.-geschlagene Gegner entdeckt, erklingt ein Alarm.



PSP Die Charakter-Riege für den Multiplayer-Modus ist erweiterbar: Rekrutiert im Einzelspieler-Modus eine Fülle an Mitstreitern.

Metal Gear Solid: Portable Ops

Abenteuer >> Action-Adventure

Endlich dürft Ihr mit Snake in Echtzeit schleichen – umfassender Online-Modus inklusive.

Metal Gear Solid: Portable Ops

PSP | DS

Entwickler >>	Konami, Japan
Hersteller >>	Konami
Termin >>	2007

PERSPEKTIVE 80-90 VON 100

Vielversprechende Mixtur aus traditionellen Schleicheinsätzen für Solospieler und packenden Mehrspielerduellen.

Nach zwei rundenbasierten Taktikeinsätzen dürft Ihr Euch Anfang 2007 frei durch Snakes neustes Abenteuer bewegen. "Portable Ops" spielt sechs Jahre nach den Geschehnissen von "Snake Eater" auf der PS2: Solid Snake hat mittlerweile seine Einheit Fox verlassen und schmort in einem finsteren Gefängnis in Südamerika.

Wildes Geballer führt bei "Portable Ops" nicht zum Ziel, statt dessen schleicht Ihr auf Samtpfoten an Feinde heran und erledigt sie dann lautlos. Die ausufernden Zwischensequenzen sollen sich laut Entwickler-Aussagen auf Handheld-gerechte Ausmaße beschränken. Außerdem werden die Storysequenzen nun im Comic-Look erzählt.

Mindestens so wichtig wie die Solokampagne ist der Mehrspieler-Modus: Messt Euch lokal mit Freunden oder duelliert Euch online. Haltet bei den Gefechten den Geräusch-Radar im Auge: Bewegt Ihr Euch zu laut durch die Arenen, machen die Gegner Euren Standort ausfindig – anders herum könnt Ihr so natürlich auch die Feinde aufspüren. Witzige Idee: Damit sich der in Führung liegende Spieler nicht auf die faule Haut legt, erscheint über diesem ein Frosch und macht durch Quak-Geräusche auf ihn aufmerksam. Eure Online-Kampftruppe könnt Ihr individuell zusamenstellen: Rekrutiert Mitstreiter in der Einzelspielermission oder ladet an Wireless-Hotspots Charaktere auf Eure PSP.

Yoshi's Island 2

Reaktion >> Jump'n'Run

Einer der größten Jump'n'Run-Hits der 90er-Jahre bekommt endlich seine verdiente Fortsetzung. Wer den Vorgänger nicht kennt: In "Yoshi's Island" hüpft Ihr durch eine quietschbunte Welt und bekämpft Gegner auf unorthodoxe Weise: Schluckt Feinde, verwandelt sie in Eier und missbraucht diese als Schusswaffe.

In "Yoshi's Island 2" seid Ihr nicht auf Euch alleine gestellt: Mit Baby Mario, Baby Peach und Baby Kong stehen Yoshi gleich drei Nintendo-Superstars zur Seite. Alle drei Charaktere verleihen ihm ganz besondere Fähigkeiten: So kann Yoshi z.B. schneller laufen, wenn Mario auf seinen Rücken klettert, Prinzessin Peach lässt ihn mit Hilfe ihres Regenschirms durch die Luft schweben. Und in besonders unzugänglichem Gelände ist Klettermaxe Donkey Kong ein unentbehrlicher Helfer.



DS "Yoshi's Island 2" behält den Wachsmalkreiden-Look des Vorgängers bei.



DS Mit Peach schwebt Ihr weiter.

Yoshi's Island 2

PSP | DS

Entwickler >>	Artoon, Japan
Hersteller >>	Nintendo
Termin >>	Dezember

PERSPEKTIVE 80-90 VON 100

Werden die Qualitäten des Vorgängers erreicht und die Extra-Charaktere sinnvoll integriert, wird's ein Hit.

Ace Combat X

Action >> Flugzeugkampf



PSP Heizt den Gegnern im Mehrspieler-Modus mit zielsuchenden Raketen ein.

Die"Ace Combat"-Luftschlachten finden zum ersten Mal auf Sonys Handheld statt. Der Einzelspieler-Modus soll sich dank variablem Spielverlauf bei jedem Durchgang unterscheiden. Auch die Ad-hoc-Duelle für vier Spieler versprechen Abwechslung: Ein KI-System verändert den Aufbau der jeweiligen Mission bei jedem Spiel.

Ace Combat X

PSP | DS

Entwickler	>>	Bandai Namco, Japan
Hersteller	>>	Sony Europe
Termin	>>	November

PERSPEKTIVE 70-85 VON 100

Packende Dog-Fights, spannende Mehrspielerduelle und eine eingängige Steuerung machen Lust auf mehr.

Die Siedler

Denken >> Strategie





DS Egal zu welcherJahreszeit, Eure Siedler wuseln stets arbeitsam herum.

Eine der populärsten deutschen Spieleserien wagt den Sprung auf den DS: Bei "Die Siedler" übernehmt Ihr die Rolle eines Stammesoberhaupts, das mit seinen Leuten auf einer Insel landet und dort eine neue Nation aufbaut. Per Stylus errichtet Ihr Häuser und baut Wege – je effizienter das Straßennetz, desto leichter tut sich Euer Volk im Alltag. Verschiedene Umgebungen und feindliche Kulturen sorgen für Herausforderungen, dank unterschiedlicher Berufs- und Soldatentypen könnt Ihr Euch auf alle Fälle vorbereiten. Der putzige Grafikstil funkitoniert auch auf dem DS, die Steuerung ist klug durchdacht – Strategiefans freuen sich drauf.

Die Siedler

PSP | DS

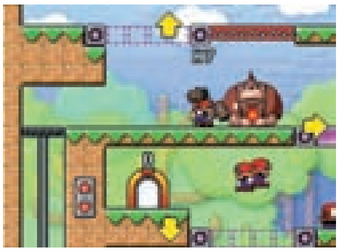
Entwickler	>>	Blue Byte, Deutschland
Hersteller	>>	Ubisoft
Termin	>>	4. Quartal

PERSPEKTIVE 70-90 VON 100

Knuffig in Szene gesetzte Aufbau-Strategie mit viel Tiefgang und optimierter Touchscreen-Steuerung.

Mario vs. Donkey Kong 2

Reaktion >> Jump'n'Run





DS Die Mini-Marios schwören auf Team-Arbeit, um den fiesen Affen zu besiegen.

Seit über 20 Jahren beharken sich die Nintendo-Ikonen Mario und Donkey Kong – so auch auf dem DS. Beim ersten gemeinsamen Auftritt auf dem Touchscreen-Handheld hält sich der Klempner aber zurück und schickt lieber seine Spielzeug-Miniaturen ins Gefecht. Ihr steuert diesmal per Stylus ein Grüppchen Mini-Marios durch die traditionell in 2D gehaltenen Levels und hüpft über Lücken und Abgründe. Geschick ist wichtig, doch es wird auch kräftig geknobelt: Viele Hindernisse wie tückische Schalterkombinationen löst Ihr nur, wenn Ihr Euren Trupp intelligent als Team agieren lasst. "Mario vs. Donkey Kong 2" sieht herzig aus und spielt sich prima, die Minis reagieren prompt auf Eure Touch-Befehle. Besonders reizvoll: Mit einem Editor lassen sich eigene Levels basteln und per WiFi-Verbindung mit Freunden tauschen.

Mario vs. Donkeys Kong 2

PSP | DS

Entwickler	>>	Nintendo, Japan
Hersteller	>>	Nintendo
Termin	>>	4. Quartal

PERSPEKTIVE 75-90 VON 100

Knobellastiger 2D-Hüpfspielspaß mit putzigen Stars, kniffligen Rätseln und vielen Aktionsmöglichkeiten.

Willkommen im MANGA LAND!

Wie Japans kunterbunte Comic-Kultur unsere Hobbys prägt!



Comics und Zeichentrickfilme made in Japan sind eine eigene Welt – aus der es kein Entkommen mehr gibt. Denn inzwischen haben Yu-Gi-Oh!, Pokémon & Co. auch die europäische Medienlandschaft erobert. Und wer Videospiele liebt, der kommt schon gar nicht an ihnen vorbei!

Knallharte Helden und grausame Monster – aber auch possierliche Knuddelwesen und zauberhaftes Liebhabe-Getier: sie alle gehören zum kunterbunten Comic-Kosmos Japans, ein gigantischer Publikations-Dschungel, der jährlich angeblich mehr Papier verschlingt als die Herstellung von Toilettenpapier. Japans Comic-Szene hat für jede Zielgruppe die passende Bildergeschichte parat… und wem nach einer animierten Version seiner Lieblings-Comics dürstet, der wird meist fündig: Kaum ist eine Manga-Reihe auch nur halbwegs erfolgreich, wird sie schon als Zeichentrickserie umgesetzt – entweder für den ausschließlichen Vertrieb als DVD ("OVA – für 'Original Video Animation') oder das Fernsehen.

Bei so einem Produkt-Ausstoß war die Eroberung des Westens nur eine Frage der Zeit.So richtig neu ist das allerdings nicht: Bereits seit den späten 70ern sind Manga und insbesondere Anime auch bei uns auf dem Vormarsch. Kaum merklich machten sich die Helden aus Fernost im Kinderfernsehen breit: Captain Future und Heidi eroberten im Nu Fernsehschirme wie Kinderherzen – und das zu einer Zeit, in der die Begriffe 'Anime' bzw. 'Manga' ebenso wenig selbstverständlich waren wie ein Farbfernseher in jedem Haushalt.

Perfektionisten oder Ideen-Diebe?

Erst die japanische Trickfilm-Maschinerie machte Namen wie Captain Future und Heidi zu internationalen Berühmtheiten, doch die literarischen Vorlagen zum Serienerfolg stammten aus amerikanischer (Captain Future: Edmond Hamilton) bzw. europäischer Feder (Heidi: die Schweizer Autorin Johanna Spyri). Überhaupt scheinen die Kreativen aus Fernost seit jeher



DVD-Sammler frohlocken: Viele Anime-Filme und -Serien gibt's als Luxus-Edition.

ebenso gut wie schnell dabei zu sein, wenn es darum geht, westliche Ideen weiterzuverwerten und zu perfektionieren. Eingefleischte Nippon-Fans mögen uns diese Aussage verzeihen – aber als Ideengeber für das, was wir heute als völlig eigenständigen Entertainment-Kosmos schätzen, gelten Paul Grimaults französisches Trickfilmfrühwerk "Der König und der Vogel", der chinesische Animations-Klassiker "Der König der Affen" (nach dem populären Buch "Reise in den Westen") – und nicht zuletzt die noch heute in Japan so beliebten Werke aus dem Hause Disney. Ausgerechnet dieser exemplarische Output amerikanischer Popkultur begeisterte insbesondere in den 70ern und 80ern Millionen japanische Kinogänger so sehr, dass der Disney-Stil die dortige Comic- und Trickfilmlandschaft nachhaltig prägte. Auch bei der Entwicklung von Videospielen bemühte man tüchtig westliche Konzepte als Ideengeber: So standen für die in Japan so populären Rollenspiele die frühen "Wizardry"- und "Ultima"-Teile der US-Entwickler Sir-Tech bzw. Origin Pate – vor allem erstere Serie feierte mit ihrem simplen Dungeon-Gemetzel nicht nur auf damaligen Heimcomputern, sondern auch auf dem NES beachtliche Erfolge. Die noch heute im Land des Lächelns dominanten RPG-Prinzipien von Zufallsbegegnung und Rundenkampf entstanden hier.

Charakter-Design made in Japan

Berühmte, japanische Comic-Künstler wie Akira Toriyama ("Dragonball") oder Satoshi Urushihara ("Plastic Little", "Chirality") verstehen sich darauf, mit einigen wenigen, gekonnt geschwungenen Linien und zielsicher gesetzten Lichtreflexen sowie Schatten, eine verführerische Femme Fatale oder aber ein niedliches Schoßtier aufs Papier

Schmöker-Tipps

Eden



Wenige haben das hochkomplexe SciFi- und Drogenkampf-Epos von Hiroki Endo begriffen – aber lesen sollte man es dennoch. Endos hochgelobte Zeichnungen erinnern an Katsuhiro Otomos "Akira", sind jedoch noch feiner und detailverliebter. Begleitet den Sohn eines südamerikanischen Drogenbosses auf seinem Weg ins Erwachsenenalter – und durch ein von Seuchen gebeuteltes, problemschwangeres Endzeit-Szenario.

12 Bände zu je 6,10 Euro • Egmont-Ehapa

Berserk



Kentaro Miura entführt mit für Mangas ungewöhnlich ausgearbeiteter und Schraffur-reicher Illustration in eine gothische Fantasy-Welt, die von den Schrecken einer höllischen Dimension heimgesucht wird: Hauptcharakter Guts zerlegt mit seinem mehr als mannshohen Drachentöter-Schwert ganze Legionen geifernder Kreaturen und wird dabei allmählich selbst zum Monster. Aus keinem anderen Manga spritzt Euch ähnlich viel Tuscheblut und Monster-Gedärm entgegen – nichts für zart Besaitete.

29 Bände zu je 7,95 Euro • Panini

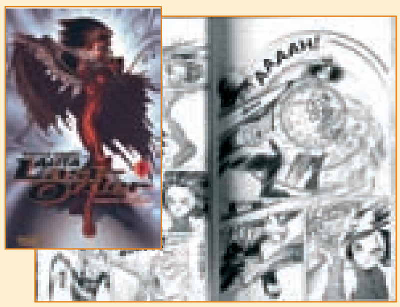
Chrno Crusade



Teuflisch gute und nicht immer ganz ernst zu nehmende Manga-Action um Nonnen, Dämonen und dicke Knarren (nicht zu verwechseln mit dem ähnlich betitelten Playstation-Rollenspiel "Chrono Cross" von Square). Die blutjunge Nonne Rosette und ihr kleiner Dämonen-Kumpel Chrno gehören zu einer Spezialeinheit der Kirche, die sich der Jagd auf übersinnliche Phänomene verschrieben hat. Zusammen mischen die zwei das Amerika des frühen 20. Jahrhunderts auf und erfahren, was es mit der Hölle auf sich hat. Zuweilen ein bisschen konfus, aber die einfallsreiche Handlung und wunderschöne Zeichnungen entschädigen mehr als genug.

8 Bände zu je 10 Euro • Carlsen

Battle Angel Alita: Last Order



Nicht umsonst wählte "Terminator"- und "Titanic"-Regisseur James Cameron den Kult-Manga aus der Feder von Yukito Kishiro als Vorlage für sein nächstes Filmprojekt: "Last Order" greift den fortgeschrittenen Handlungsfaden der späten "Alita"-Bände auf und strickt ein alternatives, detailreicheres Ende. Im Vergleich zur Vorgänger-Reihe fast schon zu kompliziert, aber in jedem Fall ein zeichnerisch wie inhaltlich geniales Werk, das sich kein Science-Fiction-Fan entgehen lassen darf.

6 Bände zu je 6 Euro • Carlsen

Gut geklaut ist halb gewonnen



Dass die Japaner die Disziplin 'Ideenklau' nicht für sich gepachtet haben, bewies Mitte der 80er der amerikanische Brett- und Rollenspiel-Hersteller Fasa. Für sein erfolgreiches Strategiespiel "Battletech" (hier wird mit Hilfe von Zinn- oder Plastik-Miniaturen taktiert; das Spielareal ist in Hexfelder unterteilt) bedienten sich dessen Designer bei den "Robotech"-Animes. Die überdeutliche Verwandtschaft einiger Roboter zur japanischen Serie wurde mit einer Klage geahndet: Entsprechend musste man populäre Modelle wie den 'Maradeur' (in "Robotech" der Kommando-Mech von Zentraedi-Fiesling Kyron) zumindest vorerst aus dem Sortiment nehmen.

MEISTER aller Klassen

Japans Zeichner-Elite: Diese Künstler etablierten Manga und Anime auch bei uns. Wo kommen sie her, wer sind sie, und was haben sie vor?







Akira Toriyama

Mit "Dragonball" wurde er zum erfolgreichsten Comic-Zeichner der Welt, aber sein Profi-Debüt feierte der 1955 auf der japanischen Hauptinsel Honshü geborene Toriyama bereits 1978. Damals zeichnete er für das wöchentlich erscheinende "Shonen Jump"-Magazin aus dem Shueisha-Verlag die Serie "Wonder Island", 1980 bis 84 legte er mit dem schrägen "Dr. Slump" den Grundstein für seinen weltweiten Erfolg. Erst danach (1984 bis 95) zeichnete er die 42bändige "Dragonball"-Reihe: ein phänomenaler Triumph, der sich allein in Japan satte 126 Millionen Mal verkaufte.

zu setzen: Der 'Mangaka' ist ein Meister der Reduktion, bei dem jeder Strich sitzen muss. Kein Wunder also, dass vor allem die kleinsten Kunden Mangas und Anime-Filme lieben: Die griffigen, klaren und schnell erfassbaren Formen von Knuddelfiguren à la Pikachu („Pokémon“) sind wie gemacht fürs kindliche Gemüt. Und nirgendwo ist die Comic-Prägung japanischer Spiele so spürbar wie im Handheld-Bereich: Besonders ältere Systeme wie der GBA, aber auch das im 2D-Bereich besonders starke Nintendo DS schreien geradezu nach pixelgenau gezeichneten Charakteren und LCD-Schirm-füllenden Illustrationen. Titel wie die Arzt-Simulation "Trauma Center" verzücken mit japanischen Comic-Charakteren, und sogar das DS-"Castlevania" kommt mit seinem eigenen Anime-Intro.





Katsuhiro Otomo

Otomo (Baujahr 1954) ist zwar nicht der erfolgreichste Comic-Künstler Japans, doch seine immerhin über 2.000 Seiten zählende Manga-Serie "Akira" war es, die dem japanischen Comic Anfang der 90er im Westen zum Durchbruch verhalf. Inzwischen hat sich Otomo ganz dem Medium Film zugewandt: Seine bekanntesten Werke als Regisseur sind die Verfilmung von "Akira" und der erst 2004 erschienene "Steamboy", bei weiteren Werken fungierte er als Animator ("Robot Carnival") oder Drehbuchautor ("Robotic Angel"), kaum nennenswert sind dagegen seine wenigen und erfolglosen Realfilme.





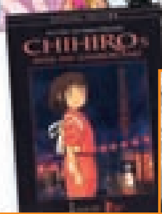
Rumiko Takahashi

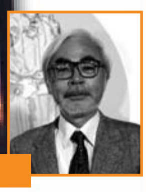
Die 49jährige Zeichnerin gilt nicht nur als die erste weibliche Mangaka, die im „Shonen“-Bereich erfolgreich Fuß fasste (Shonen: Comics für Jungs) – sie gehört mit einem geschätzten Jahresverdienst von umgerechnet zwei bis drei Millionen Euro zu den reichsten Privatpersonen des gesamten Inselstaats. Ihren ersten großen Erfolg feierte sie 1978 mit "Urusei Yatsura", einer schrägen Liebesgeschichte rund um den schusseligen Teenager Ataru und die aufbrausende Alien-Prinzessin Lum (hüpft stilecht im knappen Leoparden-Dress durchs Bild). Weitere Werke von Rumiko Takahashi sind die düstere "Mermaid Saga", "Ranma 1/2" und die auf RTL 2 ausgestrahlte Fantasy-Serie "Inuyasha".



Masamune Shirow

Der 1961 in Kobe geborene Schöpfer von "Appleseed" und "Ghost in the Shell" heißt eigentlich Masanori Ota – sein Pseudonym Masamune Shirow hat er der Bezeichnung eines speziellen Schwerttyps entliehen. Nach einem Kunststudium und seiner mehrjährigen Tätigkeit als Oberschullehrer, während der er sein Comic-Debüt "Black Magic" sowie die ersten vier "Appleseed"-Bände veröffentlichte, gab er seinen Job schließlich auf und widmete sich ganz dem Zeichnen von Mangas. 1991 schrieb das fotoscheue Genie (Bild: Selbstportrait) mit "Ghost in the Shell" Comic-Geschichte: Die Erzählungen rund um die verführerische Cyborg-Agentin Motoko Kusanagi erfuhr Umsetzungen als abendfüllender Zeichentrickfilm, Anime-Serie und Videospiel.





Hiao Miyazaki

Der Mann hinter internationalen Blockbustern wie "Chihiros Reise ins Zauberland" und "Prinzessin Mononoke" gilt heute als der erfolgreichste Trickfilmer Japans. Seine Verehrer bezeichnen diesen letzten großen Meister des mit klassischen Mitteln gezeichneten Spielfilms zurecht als den fernöstlichen Walt Disney; eine Titulierung übrigens, die Miyazaki nicht eben als Kompliment versteht, denn die Filme aus den Disney-Studios hält er für weitgehend uninteressant und oberflächlich. Ganz hervorragend versteht er sich dagegen mit seinem französischen Kollegen John Giraud alias Moebius ("John Difool"), der unter anderem einige von Miyazakis Werken produzierte. Studio Ghibli gründete er 1985 zusammen mit Isao Takahata, den Grundstein hierfür legte er ein Jahr zuvor mit seinem Kassenschlager "Nausicaä aus dem Tal der Winde".



Shigeru Miyamoto

Hat zwar bisher weder Comics gezeichnet noch bei Filmen mitgewirkt, aber seine Rolle für die japanische Unterhaltungsindustrie ist nicht zu leugnen – darum sei er der Vollständigkeit halber aufgeführt. 1981 beauftragte ihn das damals stark angeschlagene Unternehmen Nintendo mit der Entwicklung von Figuren für Arcade-Spiele, darunter "Radar Scope", ein "Popeye"-Automat und Miyamotos erster großer Hit "Donkey Kong". Letzterer führte außer dem großen Gorilla auch den Klempner 'Jumpman' ein – heute kennen wir den Hosenmatz als Mario. Angeblich wird Miyamoto vor allem von realen Begebenheiten inspiriert: Die Kettenhund-Kugel aus den „Mario“-Spielen soll auf eine Kindheitserinnerung des Designer-Genies zurückgehen, die Idee zu "Zelda" hatte er laut eigener Aussage, als er durch eine Höhle krabbelte.



Multimediale Großoffensive

Eines hat die japanische Comic- und Trickfilm-Industrie uns in jedem Fall voraus: geballte Marketing-Power. Auch wir im Westen beherrschen das Konzept der medienübergreifenden Vermarktung, aber mit der Superwellen-ähnlichen Urgewalt von "Pokémon", "Yu-Gi-Oh!" und ihren Manga-Kollegen können selbst die erfolgreichsten US-Produktionen nicht konkurrieren. Comics, TV-Serien, Kinofilme, Sammelkartenspiele, Konsolentitel, gigantische Merchandise-Berge: Die Fernost-Helden sind in jedem Marksegment zuhause.

Aber liegt es allein an der fast schon penetranten Omnipotenz der japanischen Helden, dass sich der Wegbereiter des Zeichentricks unlängst aus dem Geschäft zurückzog? Vor gerade mal zwei Jahren entschloss sich das amerikanische Mäuseimperium dazu, die Produktion gezeichneter Kinofilme einzustellen, stattdessen setzt man neuerdings wie fast alle US-Animationsstudios auf Charaktere, die im Computer und mit Hilfe von 3D-Software entstehen. "Shrek", "Die Unglaublichen", "Ab durch die Hecke" und "Die Monster AG" sind die neuen animierten Kinohelden, der klassische Trickfilm sagt leise servus.

Dafür hat er die TV-Stationen und DVD-Angebote umso fester im Griff: Im täglichen Fernsehprogramm sind es vor allem "Spongebob" und "Kim Possible", mit denen sich Toon-Fans die Zeit vertreiben. Die DVD-Player der Zeichentrick-Begeisterten werden dagegen eifrig mit japanischer Kost gefüttert, darunter auch für den deutschen Markt synchronisierte Serien wie die klassische Mecha-Soap "Neon Genesis Evangelion" und die Endzeit-angehauchte Fantasy-Reihe "Wolf's Rain". Aber was ein echter Anime-Fan ist, der scheut auch das untertitelte Japan-Original nicht, oft favorisiert er es sogar – solche Insider kritisieren die Übersetzungen meist schon aus Prinzip.

Wenig Grund zur Spitzfindigkeit geben indes die Lokalisierungen der Handheld-Umsetzungen populärer Anime- und Manga-Reihen. Viele Spiele wurden für eine Veröffentlichung hierzulande nicht eingedeutscht, aber wer ein solides Englisch hat, der greift gerne auf Rollenspiele wie "Popolocrois" oder

Diebische Elster mit unübersehbaren Vorzügen: „One Piece"-Navigatorin Nami (oben und rechts) ist sehr sexy – und clever!





TV-Erfolge auf RTL 2: „One Piece" (oben) und „Inuyasha" (links).

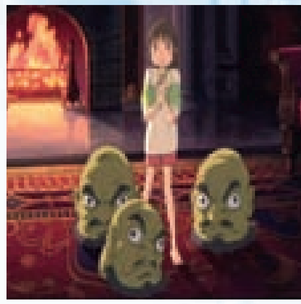


Verhalf Studio-Ghibli-Gründer Miyazaki zum Durchbruch: „Nausicaä".



Klassische Zeichnungen und moderne Computer-Effekte: Das SciFi-Märchen „Robotic Angel".





Hexen, Geister, Dämonen – und mittendrin die kleine „Chihiro". Ihre Reise ins Zauberland gewann 2003 den Trickfilm-Oscar.

TV- und DVD-Tipps



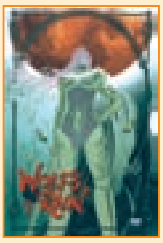
Inuyasha

Eifrige RTL-2-Gucker schätzen sie schon lange: Die Abenteuer des Halbdämonen und seiner Chaoten-Truppe entführen Euch in ein mittelalterliches Japan, in dem die Mythen und Legenden der Vergangenheit lebendig sind. Erlebt Inuyashas Abenteuer täglich um 12.40 auf RTL 2 oder auf DVD.



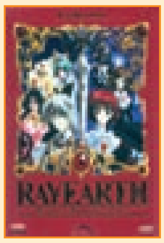
One Piece

Pseudo-Piraten kreuzen durch eine skurrile Fantasy-Karibik. Neben Gummimensch Ruffy noch dabei: Ein knuffiger Elchmensch, Piratenjäger Zorro, eine diebische Navigatorin, der feige Pinochio-Verschnitt Lysop - und jede Menge angriffslustige Monster. Werktäglich um 15.10 Uhr auf RTL 2.



Wolf's Rain

Postapokalyptisch, mystisch, tieftraurig und hochintelligent: Die wölfischen Hauptdarsteller dieser Erfolgsserie durchstreifen das Reich ihrer natürlichen Feinde (das sind wir) in menschlicher Gestalt. Gemeinsam will man das Paradies finden. "Wolf's Rain" umfasst acht DVDs zu je 20 Euro.



Magic Knight Rayearth

Drei Freundinnen werden vom heutigen Tokyo in eine fantastische Parallelwelt gesaugt und mit übernatürlichen Talenten gesegnet. Leider gibt's die "Magic Knight Rayearth"-DVD-Kollektion (knapp 40 Euro) bis heute nur auf japanisch (mit dt. Untertiteln).



Rahxephon

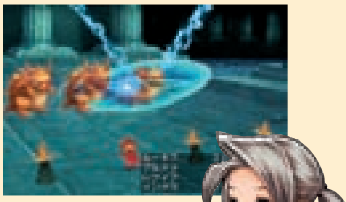
Teenie Ayato lebt im von Aliens regierten Tokyo Jupiter - zusammen mit Millionen anderer Menschen durch eine Energiekuppel vom Rest der Welt abgeschirmt. Als Ayato den Roboter-Gott Rahxephon entdeckt, wird seine Welt auf den Kopf gestellt. Zu haben auf sechs DVDs zu je 20 Euro.



Samurai 7

Die eigenwillige Hommage an „Die 7 Samurai" von Japans Meister-Regisseur Akira Kurosawa portiert sämtliche Charaktere der Vorlage in ein endzeitliches Japan mit Hi-Tech-Samurais und Dampfmaschinen-Mechs. Kostenpunkt für eine von bisher acht DVDs: rund 20 Euro.

Final Fantasy



Bald für DS: „FF Crystal Chronicles".



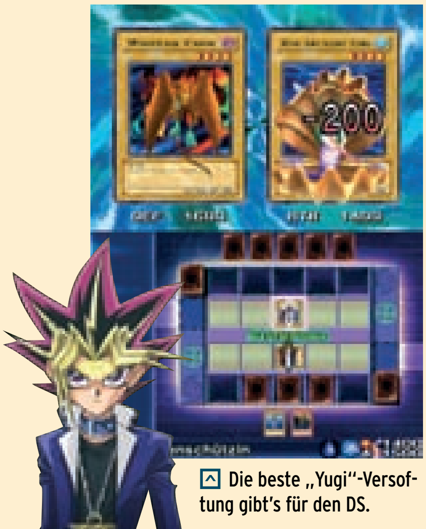
Für Euren GBA: Klassische 8- und 16-Bit-Episoden.

Japans erfolgreichster Rollenspiel-Export ist nicht nur seit jeher ein Paradebeispiel für die extreme Anime- und Manga-Prägung der japanischen Medienlandschaft - sie zeigt außerdem die nahe Verwandtschaft der Spiele-Branche zur fernöstlichen Musikindustrie. Entwickler Square-Enix verpflichtet für die Titelsongs seiner Spiele gerne einheimische Pop-Ikonen und gestaltet sogar seine Helden nach ihnen, besonders J-Pop-Superstar Gackt ist immer wieder präsent.

Popstars hat Euer Handheld nicht zu bieten - aber immerhin drei klassische und ehemals für NES bzw. SNES erschienene "Final Fantasy"-Episoden: Erst vor wenigen Monaten kam Teil 4 für den GBA, Teil 1 sowie 2 indes sind schon seit längerem für Nintendos Kleinsten zu haben.

Für die PSP hat Square-Enix bereits ein Spin-Off zum kommenden PS3-Highlight "Final Fantasy 13" angekündigt. Anime-Freunde erfreuen sich an der Zeichentrickserie "Final Fantasy Unlimited" (bei uns auf sieben DVDs zu je 20 Euro).

Yu-Gi-Oh!



Die beste „Yugi"-Versoftung gibt's für den DS.

Mit "Yu-Gi-Oh!" hat Konami weitergeführt, was die US-Firma "Wizards of the Coast" über ein Jahrzehnt zuvor mit seinem Sammelkartenspiel "Magic: The Gathering" begann: Die Idee vom strategisch angehauchten Trading-Card-Duell ist demnach nicht neu. Aber die Japaner haben bei der Vermarktung ihres Produkts einen entscheidenden Vorteil: Die Zeichentrickserie und den Manga von "Yu-Gi-Oh!"-Erfinder Kazuki Takahashi, der durch seinen sensationellen Erfolg zu den größten Steuerzahler Japans aufstieg. Allein in Deutschland wurden rund 500 Millionen Karten verkauft, im Ursprungsland Japan sogar über 3,5 Milliarden. Auch auf dem DS weckt man Eure Sammelleidenschaft: Als bisher beste Versoftung der Thematik verzückt "Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour" mit hübschen Effekten, obendrein bietet man Euch eine ganze Stadt voller Duellanten - sowie die Möglichkeit, Eure Umgebung via Wifi nach willigen Mitspielern bzw. Tauschpartner zu scannen.

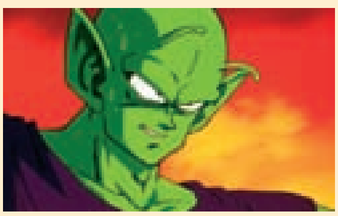
Pokémon



DS-Besitzer sammeln bald mit „Pokémon Ranger".

Gemäß dem Motto 'Schnapp sie Dir alle!' hegen und pflegen noch heute Fans rund um den Erdball ihre virtuellen Hosentaschen-Monster. Das ursprünglich von dem kleinen Software-Haus Game Freak entwickelte Konzept startete übrigens im selben Jahr wie die "Yu-Gi-Oh!"-Comics von Kazuki Takahashi - nämlich 1996. Nach wie vor gehören Pikachu und Konsorten zu Nintendos erfolgreichsten Marken, tatsächlich waren sie maßgeblich verantwortlich für den Handheld-Boom. Weltweit will man über 100 Millionen "Pokémon"-Spiele verkauft haben.

Dragonball Z



Anfangs ein echter Satansbraten: Gottes böser Zwilling Piccolo.

Nachdem die erste Manga-Hysterie Anfang der 90er („Akira" und den Comics von Masamune Shirow sei Dank) wieder abgeflaut war und die neuen (oft schlampig auf Alben-Größe hoch skalierten) Japan-Comics wie Blei in den Regalen lagen, verhalf „Dragonball" dem Medium endgültig zum Durchbruch. Obendrein brachte Carlsen mit Toriyamas Comics erstmals einen Manga im japanischen Originalformat raus: Die kleinen Taschenbücher werden von hinten nach vorne und von rechts nach links gelesen!



Von einer leidlich bekannten Groschenroman-Reihe zum TV-Welterfolg: „Captain Future" stammt ursprünglich aus der Feder von US-Autor Edmond Hamilton.



Setzt Squares Traditions-Serie fort: „Children of Mana" für Euren DS.



Action-Adventure mit Rollenspiel-Elementen: Konamis „Lunar Knights" (DS).

"Tales of Eternia" zurück. Aber dann wird's auch schon dünn: Capcoms Prügelserien "Darkstalkers" und "Street Figher" erfuhren beide Zeichentrick-Umsetzungen, sind also zumindest mit dem Anime verwandt - mehr dazu in der Tabelle unten. Bereits in der ersten *Mobile Gamer* haben wir Euch die quirlige Klopperei "Jump Superstars" vorgestellt: Hier geben sich Helden aus dem japanischen Manga-Magazin "Shonen Jump" die Beat'em-Up-Klinke in die Hand, darunter auch hierzulande prominente Haudraufs wie Ruffy ("One Piece") oder Toriyamas "Dragonball"-Bande. Wer hier mitprügeln will, muss aber leider importieren: Bei uns sind die angriffslustigen Comic-"Superstars" nicht zu haben.

Keine Frage: Auch künftig wird unser portabel-verspieltes Hobby vom fernöstlichen Zeichenstil geprägt, doch erfahrungsgemäß machen sich diese Einflüsse vor allem in Rollenspielen und Adventures bemerkbar. In eben diese Kerbe werden die "Children of Mana" von Japans RPG-Lieferant Nr. 1 Square-Enix schlagen: Das possierliche Adventure soll mit verträumter Anime-Grafik und reichlich Rollenspiel-Einflüssen locken, ganz in Tradition der Vorgänger. Ebenfalls eine Kombination der beiden Genres verspricht Konamis "Lunar Knights", und schlussendlich dürfen sich Kuscheltierbegeisterte über die "Pokémon"-Fortsetzungen freuen: Die neuen "Diamond"- und "Pearl"-Editionen setzen das bewährte Zuchtprogramm fort, Dungeon-Ausflügler indes reisen durch das (auch in zwei Versionen erhältliche) "Pokémon Mystery Dungeon". Ebenfalls ein Fall für Rollenspieler: die DS-Versoftung des "Pokémon Ranger"-Films. Laut Nintendo lässt sich der Titel mit "Pokémon Diamond" und "Pearl" koppeln: Manche Goodies sollen nur durch eine solche 'Dreifach'-Schaltung erspielbar sein. *rb*

Diese Anime-Spiele bekommt Ihr für DS und PSP

Titel	Genre	Anime	System	Kommentar
Popolocrois	Rollenspiel	ja	PSP	Rollenspiel-Spaß nach Anime-Vorlage
Tales of Eternia	Rollenspiel	ja	PSP	Die beste Episode von Namcos Traditions-Reihe
Trauma Center: Under the Knife	Geschicklichkeit	nein	DS	Fingerübungen für Nachwuchsärzte
Phoenix Wright	Grafik-Adventure	nein	DS	Löst knifflige Kriminalfälle vor Gericht
Another Code	Grafik-Adventure	nein	DS	Klassisches Adventure mit interaktionsfreudiger Welt
Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour	Kartenspiel	ja	DS	Allein oder zu zweit: Sammeln und Spielen
Darkstalkers Chronicle	Beat'em-Up	ja	PSP	Sexy Grusel-Keilerei mit Werwolf, Frankenstein & Co.
Street Fighter Alpha 3 Max	Beat'em-Up	ja	PSP	Die Prügel-Opas Ryu und Ken in Topform
Dragonball Z: Shin Budokai	Beat'em-Up	ja	PSP	Bester Dragonball-Prügler auf dem Markt

So werten die Experten!

Spiele-Test >>

Leseführung >>

Fakten & Features

Schwierigkeit:
Ist das Spiel einfach oder schwer?

Zirka-Preis:
Preisempfehlung des Herstellers. Der Ladenpreis kann natürlich abweichen.

Sprache:
Sind die Texte im Spiel auf deutsch ('deutscher Text') oder gibt's sogar deutsche Sprachausgabe ('komplett deutsch').

Alternativen:
Wollt Ihr ein ähnliches Spiel auf einem anderen Handheld zocken? Wenn ja, dann sind hier unsere Empfehlungen.

Pro & Contra:
Die wichtigsten Vor- und Nachteile des Spiels - kurz und knackig auf den Punkt gebracht.

Multiplayer:
Wertung für den besten Multiplayer-Modus - unabhängig vom Spielspaß für Solisten.

Grafik:
Ist die 3D-Grafik detailliert, flüssig und schnell? Wie sind die Figuren gezeichnet? Stimmt die Präsentation?

Sound:
Unterstützt die Musik das Spielgeschehen? Passen die Soundeffekte zur Bildschirm-Aktion? Ist der Soundtrack abwechslungsreich?

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler >>	Cybermedia, Deutschland
Hersteller >>	Team MAN!AC
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel

USK 6

Alternativen

PSP	**Tolles Spiel** (83 von 100 in dieser Ausgabe)
DS	**Nicht so tolles Spiel** (65 von 100 Ausgabe 1)

Name des getesteten Spiels

Pro
+ einzigartige Atmosphäre
+ rockiger Soundtrack
+ riesiger Level-Umfang

Contra
- ewig viel Lauferei
- wenig konkrete Lösungshinweise
- rucklige 3D-Grafik

Multiplayer: 7 von 10 — 1 bis 4 — WiFi, ein Modul pro Spieler
Grafik: 5 von 10
Sound: 8 von 10

82 von 100 SPIELSPASS

Hier steht das dreizeilige Mini-Fazit, in dem das getestete Spiel kurz und prägnant beschrieben wird.

Der DS-Faktor

Hier wird der DS-Faktor erklärt

In diesem Kasten gehen wir auf die Spezialfähigkeiten des Nintendo DS ein. Hier zeigen wir gnadenlos auf, ob ein Spiel die Elemente 'Dualscreen', 'Touchscreen' und 'Mikrofon' sinnvoll nutzt. Entsprechend bewerten wir dies mit 'Daumen rauf' für einen pfiffigen Einsatz, 'Daumen runter' für keinen oder sinnlosen Gebrauch und 'waagerechter Daumen' für eine solide Anwendung. Das Ganze vertiefen wir durch ein paar erklärende Sätze.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

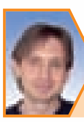


Spielspaß:
Macht das Spiel Spaß oder nicht? Diese alles entscheidende Frage beantwortet unsere Spielspaß-Wertung für Solo-Gamer. Diese Wertung ist unabhängig von den erzielten Punktzahlen für Grafik und Sound. 100 Punkte sind das Maximum, ab 80 Punkten können Liebhaber des entsprechenden Spielgenres fast bedenkenlos zuschlagen, exakt 50 Punkte kennzeichnen ein durchschnittliches Spiel ohne besondere Merkmale. Schneidet ein Titel mit weniger als 50 Punkten ab, sollten sich selbst Genre-Fans den Kauf gut überlegen. Spiele mit einer Wertung von 85 Punkten und mehr bekommen unseren 'Gold-Award', ab 90 Punkten winkt gar der 'Platin-Award' (siehe oben).

Das Tester-Team



Martin Gaksch
Spielt zurzeit:
Gradius Collection (PSP)
Big Brain Academy (DS)
Taito Legends (PSP)



Oliver Schultes
Spielt zurzeit:
Dr. Kawashimas Gehirnjogging (DS)
Star Fox Command (DS)
Ultimate Ghosts'n Goblins (PSP)



Thomas Stuchlik
Spielt zurzeit:
Electroplankton (DS)
Formel Eins '06 (PSP)
LocoRoco (PSP)



Janina Wintermayr
Spielt zurzeit:
Der Pate (PSP)
Killzone: Liberation (PSP)
LocoRoco (PSP)



André Kazmaier
Spielt zurzeit:
Tiger Woods PGA Tour 07 (PSP)
Lumines (PSP)
Star Fox Command (DS)



Ulrich Steppberger
Spielt zurzeit:
Ridge Racer 2 (PSP)
LocoRoco (PSP)
Actionloop (DS)



Robert Bannert
Spielt zurzeit:
Nintendogs (DS)
Age of Empires (DS)
Field Commander (PSP)



Matthias Schmid
Spielt zurzeit:
New Super Mario Bros. (DS)
Tekken: Dark Resurrection (PSP)
Power Stone Collection (PSP)



Raphael Fiore
Spielt zurzeit:
Gradius Collection (PSP)
Ultimate Ghosts'n Goblins (PSP)
New Super Mario Bros. (DS)



Oliver Ehrle
Spielt zurzeit:
Tekken: Dark Resurrection (PSP)
New Super Mario Bros. (DS)
Field Commander (PSP)



Max Wildgruber
Spielt zurzeit:
Legend of Heroes 2 (PSP)
New Super Mario Bros. (DS)
Final Fantasy 4 (GBA)

Die Spielgenres

In der *Mobile Gamer* unterteilen wir Spiele in sechs Haupt-Genres. Damit wollen wir einer Inflation von Spielegattungen vorbeugen und eine gewisse Ordnung herstellen. Um jedoch besser differenzieren zu können, erhält jedes Spiel ein ergänzendes Sub-Genre zugewiesen, das es genauer kennzeichnet (z.B. Denken >> Runden-Strategie). Im folgenden Testteil sind die Spiele nach Genres geordnet. Wir halten dies für interessanter als die Aufteilung nach Systemen (getestet werden hier DS- und PSP-Neuheiten).

Rennspiel:
Alle Titel, in denen das Rennenfahren im Mittelpunkt steht. Egal, ob ernsthafte Simulation, simples Arcade-Feeling, spaßiger Fun-Racer oder Action-orientiertes Karambolage-Chaos.

Denken:
Vom Strategiespiel, über Taktik und Simulation bis hin zur allseits beliebten Knobelei à la "Tetris".

Reaktion:
In erster Linie klassische Jump'n' Runs, aber auch Musik- und Party-Spiele. Wenig Geballer, viel Geschicklichkeit.

Sport:
Von den klassischen Sportarten bis zu trendigem Freizeitspaß wie Skateboard, BMX & Co. Auch Wrestling oder Billard ist hier beheimatet.

Action:
Hier geht's knallhart zur Sache, ob im Ego- oder Taktik-Shooter, Beat'em-Up oder klassischem Weltraum-Ballerspiel.

Abenteuer:
Er war einmal... Spiele mit Story gehören hier hinein - also z.B. Rollenspiele, Action- und Grafik-Adventures.







DS Auf einem Planeten, unter Wasser oder im All: es wird geballert!



DS Strategische Komponente: Vor dem Einsatz plant Ihr Euer Vorgehen auf dem Touchscreen.

Star Fox Command

Action >> Shoot'em-Up

Seit Anfang der 90er-Jahre rettet ein unerschrockener Fuchs auf Nintendo-Konsolen die virtuelle Galaxie vor dem Superbösewicht Dr. Andross. Auf dem DS steht Fox McCloud nun sein bislang schwerster Einsatz bevor, denn seine ehemalige Truppe an Flieger-Assen hat sich nach dem letzten Einsatz in alle Winde zerstreut. Und so muss sich Fox – zunächst – alleine der erneuten Bedrohung entgegenstellen.

Taktische Vorarbeit

Im Kern ist "Star Fox Command" wie seine Vorgänger ein 3D-Ballerspiel, in dem Ihr mit Raumgleitern über Planetenoberflächen oder durchs All düst und feindliche Schiffe abschießt. Die DS-Episode besitzt aber eine Besonderheit: Bevor Ihr in abgegrenzten Arealen die Laser sprechen lasst, plant Ihr auf einer Landkarte Euer Vorgehen – und das via Stylus-Einsatz.

Der erste Grundsatz heißt dabei 'Beschütze das Mutterschiff um jeden Preis'. Wird Eure fliegende Basis von einer gegnerischen Rakete getroffen oder von einem Geschwader direkt attackiert, ist das Spiel zu Ende. Also müsst Ihr die feindlichen Truppen vorher vernichten – und Euch entsprechend taktisch geschickt über das schematisch dargestellte Spielfeld bewegen. Letzteres passiert in zwei Schritten: Zeichnet zuerst mit dem Stylus Eure Flugroute ein (und später auch die Eurer Begleiter). Da der Treibstoffvorrat begrenzt ist, könnt Ihr nicht über die komplette Karte ziehen. Entscheidungen wie 'Greife ich erst den gegnerischen Verband an oder hole ich mir zuvor herumliegende Extras wie Raketen fürs Mutterschiff oder Energie für meinen Raumgleiter' stehen demnach an der Tagesordnung. Verkompliziert wird die Truppenschieberei durch Schritt Nummer 2: Habt Ihr alle auszuführenden Aktionen festgelegt, müsst Ihr



Oliver Schultes

6 von 10

„Interessanter Ansatz, aber..."

Als Kenner der "Star Fox"-Reihe bin ich von "Command" etwas enttäuscht: Zwar funktionieren Steuerung und Gefechte via Stylus auf dem DS einwandfrei, dafür finde ich das strategische Vorgeplänkel ein wenig aufgesetzt. Es scheint, als hätten sich die Entwickler krampfhaft bemüht, der Serie eine neue Komponente zu verpassen. Der Spielablauf wiederholt sich darüber hinaus zu schnell: Züge planen und ausführen und anschließend immer wieder kehrende Feinde (Stichwort: fliegende Basen) vom Himmel pusten – das ist mir zu wenig! Frustanfällige Zocker seien zudem gewarnt: Wer beispielsweise bei der Verfolgung einer Rakete ein Routentor verpasst, verliert sofort ein Leben. Zwischendurch ganz nett, auf lange Sicht aber nicht mein Fall.



André Kazmaier

8 von 10

„Action + Strategie = gelungener Mix"

Die "Advance Wars"-ähnlichen Taktikeinsätze gefallen mir prima und sorgen für Abwechslung vom Baller-Alltag. Aber auch die flotten Luftschlachten machen dank guter (wenn auch etwas überladener) Steuerung Laune. Bei hohem Gegneraufkommen wird mir das Geschehen jedoch zu chaotisch und unübersichtlich – der Gleiter nimmt zu viel Platz ein. Optisch überzeugt mich "Star Fox Command" durch seine weitläufigen und abwechslungsreichen 3D-Terrains. Für einen nächsten Teil wünsche ich mir jedoch wieder Flugeinsätze auf vorgegebenen Pfaden wie im Super-Nintendo-Erstling – die Beschränkung auf Kampf-Arenen langweilt etwas. Bis dahin vergnüge ich mich mit den packenden Mehrspieler-Duellen.



DS Fliegt Ihr durch solche Ringe, dann erscheinen nützliche Extras.



DS Wundersame Widersacher: Dieses Raumschiff fliegt einen seltsamen Zickzack-Kurs und hinterlässt dabei zerstörerische Linien.



DS Durch schnelles Hin- und Herrubbeln aktiviert Ihr ein Schutzschild.

sie mit dem 'Turn'-Befehl in die Tat umsetzen. Das Problem dabei: Euch steht nur eine begrenzte Zahl von Zügen pro Karte zur Verfügung. Sind alle 'Turn'-Icons verbraucht und nicht alle Feinde besiegt, heißt es 'Game Over'. Weitere Hürden wie aufziehender Nebel, in dem sich die Widersacher verstecken, und nicht überfliegbare Geländebarrieren machen die Sache noch anspruchsvoller.

Feuer frei!

Ist in einer Runde das taktische Vorgeplänkel abgeschlossen, lasst Ihr die Waffen sprechen. Euer Raumschiff steuert Ihr komplett via Stylus durch die 3D-Szenarien, alle Aktionstasten sowie das Digikreuz dienen zum Abfeuern Eurer Geschütze. Über Symbole auf dem Touchscreen führt Ihr zudem Loopings und 180°-Wendungen aus, waagerechtes Hin- und Herreiben aktiviert ein Rollmanöver, das zugleich für eine bestimmte Zeitspanne ein Schutzschild um Euren Gleiter legt. Habt Ihr Bomben an Bord (liegen verstreut in den Arealen herum), schleudert Ihr sie via Drag & Drop buchstäblich aufs Spielfeld. Da der untere DS-Bildschirm als Radar fungiert, stellt das zielgenaue Abwerfen der tödlichen Fracht kein Problem dar.

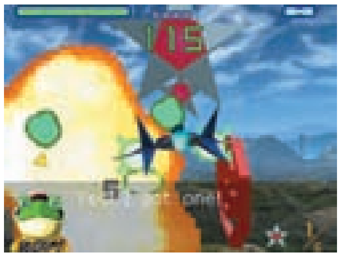
Beachtet aber nicht nur die herumwuselnden Punkte auf dem Touchscreen, ein regelmäßiger Blick auf den unerbittlich tickenden Timer ist unerlässlich. Habt Ihr vor Ablauf des Zeitlimits nicht alle – vor dem Start festgelegten – Ziele vernichtet, verliert Ihr ein kostbares Leben. Dann müsst Ihr den Luftkampf von vorne beginnen – ärgerlich.

Apropos Luftkampf: Im spannenden Multiplayer-Modus liefert Ihr Euch via Wireless Link (1 Modul, maximal 6 Personen) und online (je 1 Modul, maximal 4 Personen) heiße Duelle. *os*

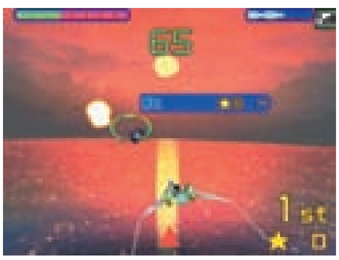
Grundlage dieses Tests war die US-Fassung. Der Name der deutschen Version kann abweichen, über eventuelle Änderungen informieren wir in der nächsten Ausgabe.



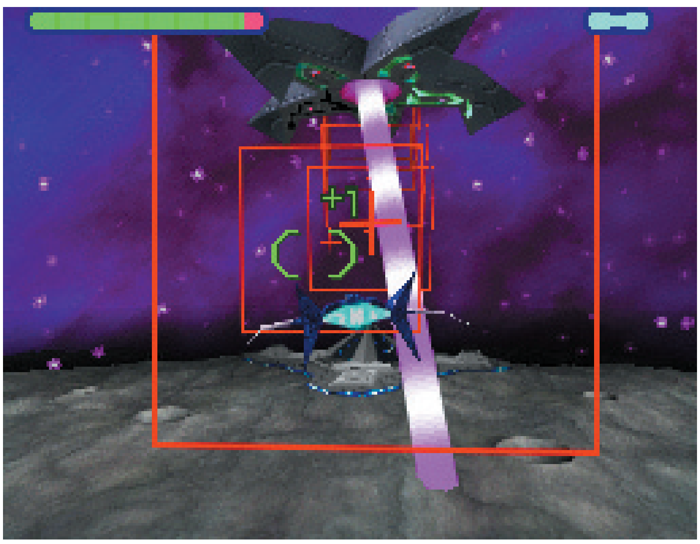
DS Solche großen Feinde müsst Ihr Stück für Stück auseinander nehmen.



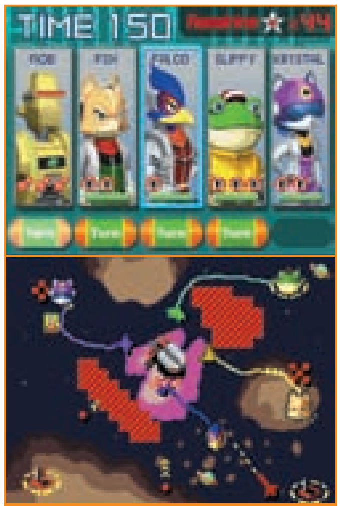
DS Objekte der Begierde: Sammelt diese Sterne, um die Missionen zu erfüllen.



DS Im Multiplayer-Modus kämpft Ihr mit bis zu fünf menschlichen Gegnern.



DS Anflug auf eine feindliche Basis: Verpasst Ihr eines dieser roten 'Fenster', wird die Mission abgebrochen. Am Ende müsst Ihr zusätzlich eine Schildattacke ausführen.



DS-Faktor

"Star Fox Command" macht von beiden Bildschirmen regen und sinnvollen Gebrauch. In den Ballersequenzen seht Ihr praktischer Weise auf dem unteren Display ein großes Radarbild der Umgebung. Der Touchscreen wird ebenfalls vorbildlich genutzt: Egal ob Steuerung der Gleiter, Einzeichnen der Flugroute oder Abwerfen von Bomben – die Kontrollen sind eingängig. Via Mikrofon dürft Ihr Sprachkommandos aufzeichnen, die während des Spiels ausgegeben werden. Besitzt Ihr schließlich ein Rumble Pak, dann rüttelt es während der Kämpfe kräftig in Euren Händen.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler >>	Q-Games, Japan
Hersteller >>	Nintendo
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	4. Quartal

USK 12

Alternativen

PSP	**Gradius Collection** (85 von 100 in dieser Ausgabe)
DS	**Nanostray** (68 von 100 in Ausgabe 2)

Star Fox Command

Pro
- motivierende Mixtur aus strategischem Planen und Ballern
- gelungene Stylus-Steuerung
- spannende Mehrspieler-Gefechte

Contra
- insgesamt wenig Abwechslung
- mitunter frustige Tode

Multiplayer: 8 von 10 — 1 bis 6 — Online und WiFi, ein Modul pro Spieler

Grafik: 7 von 10

Sound: 6 von 10

74 von 100 SPIELSPASS

3D-Ballerei mit interessantem, strategischem Einschlag; auf Dauer fehlt es allerdings an Abwechslung.



The Takeover
Def Jam Fight for NY

Action >> Beat'em-Up

Schwierigkeit >> schwer	
Entwickler >>	Electronic Arts, Kanada
Hersteller >>	Electronic Arts
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel

18 USK

Alternativen

PSP	**Tekken: Dark Resurrection** (90 von 100, Test in dieser Ausgabe)
DS	**Shrek Superslam** (nicht gestestet)

Def Jam Fight for NY: The Takeover

Pro
- + motivierende Story
- + knallharte Kämpfe
- + coole Moves und Finishing-Attacken
- + 'zig Items für Euren Hip-Hop-Star

Contra
- – Einstieg für Anfänger hart
- – Spezialenergie lädt langsam auf

Multi-player: 7 von 10 — 1 bis 2: WiFi, eine Disc pro Spieler

Grafik: 8 von 10

Sound: 8 von 10

80 von 100 SPIELSPASS

Beinhartes Gangster-Gekloppe mit dichter Story, toller Technik und vielen Items & Kämpfern zum Freispielen.

Die meisten Prügelspiele schicken Euch mit fiktiven Charakteren in den Ring – coole Fantasiegestalten oder muskulöse Martial-Arts-Athleten, die den Entwicklerköpfen entspringen. Nicht so bei "Def Jam Fight for NY: The Takeover": Hier tretet Ihr mit den virtuellen Abbildern echter Hip-Hop-Stars an. Snoop Dogg, Redman, Xzibit, Busta Rhymes oder Sean Paul heißen die Stars in den schmutzigen "Def Jam"-Auseinandersetzungen. Hier ist alles erlaubt: Bearbeitet Eure Widersacher mit Tiefschlägen, greift zu Bierflasche oder Holzprügel oder interagiert mit den Zuschauern. Steht Eure Energieleiste bei Null, ist der Kampf zwar noch nicht vorüber, doch Vorsicht ist geboten: Kassiert Ihr nun einen der brutalen 'Blazing Moves' oder macht Bekanntschaft mit einer Waffe oder dem Level-Inventar, ist die Schlacht gelaufen.





PSP Sexy Carmen Electra beim Lady-Fight (oben), Busta Rhymes beim Finisher.



PSP Garantiert nicht jugendfrei: Brutale Attacken und Knochenbrecher-Finisher sind an der Tagesordnung – auch auf am Boden Liegende wird noch eingetreten.

PSP Das ist neu: Die Entwickler spendierten der PSP-Fassung einige frische Moves. Z.B. dürft Ihr nun niedergestreckten Gegner die Visage verschönern.



Matthias Schmid 8 von 10

„Der Bad Boy unter den Prügelspielen"

In die Genitalien boxen, ins Gesicht treten, mit einer Flasche den Schädel einschlagen – hier ist fast alles erlaubt. Da die Gewalt aber nicht völlig sinnfrei und willkürlich stattfindet, sondern in ein edles Beat'em-Up-Gewand gehüllt ist, kann ich den Titel jedem volljährigen Prügelknaben ans Herz legen: Geschmeidige Animationen und schicke Hintergründe verwöhnen das Spielerauge, die im Vergleich zur PS2-, Xbox- und Gamecube-Version vereinfachten Kontrollen erlauben eine akkurate Steuerung. Nervig sind der vor allem anfangs unausgewogene Schwierigkeitsgrad und die zu seltenen 'Blazing Move'-Phasen. Klasse hingegen die dichte, umfangreiche (und komplett neue) Storyline und die motivierende Charakter-Personalisierung.

Soundtrack >> die Künstler

Derbe Schlägereien und fette Bässe: Die Kooperation mit dem berühmten Hip-Hop-Label 'Def Jam' lockt zahlreiche Stars auf die PSP. In "Def Jam Fight for NY: The Takeover" erwarten Euch u.a. Tracks folgender Interpreten:

Redman & Method Man	Fat Joe
Busta Rhymes	Xzibit
LL Cool J	Public Enemy
Joe Budden	OutKast
Big Daddy Kane	Ice-T

Startet Ihr den umfangreichen Story-Modus, gilt es, zunächst im Editor einen Helden zu erstellen. Anfangs verfügt Ihr über nur einen Kampfstil (u.a. Kickboxen, Street-Fighting, Wrestling), später beherrscht Ihr bis zu drei Techniken. Die habt Ihr in den beinharten Hinterhof-Fights bitter nötig: Ihr kämpft in Spelunken, auf dem Schrottplatz oder sogar – PSP-exklusiv – auf einem Boot. So schlagt Ihr Euch Kampf für Kampf durch die reichlich klischeebehaftete Gangsterwelt. Durch Abstecher ins Gym lernt Ihr neue Finishing-Moves oder verbessert Eure Attribute. Beim Klamottendealer, Juwelier oder im Tattooladen dürft Ihr die äußere Erscheinung Eures Alter Egos polieren. Schließlich runden etliche freispielbare Charaktere (darunter auch weibliche Prügelstars), ein WiFi-Versus-Modus und der basslastige Soundtrack das Beat'em-Up-Paket ab. *ms*



MOBILE GAMER BEST BUY GOLD AWARD

PSP "Gradius": Der Erstling erschien 1985 in den Spielhallen, etliche Heimcomputer- und Konsolenversionen folgten.

Gradius Collection

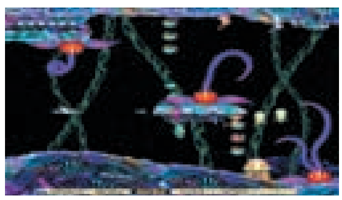
Action >> Shoot'em-Up

1985 revolutionierte Konami mit "Gradius" das Shoot'em-Up-Genre. In der horizontalen Ballerei sammelt Ihr rote Power-Ups ein und wählt erstmals selbst, welche Extrawaffen zum Einsatz kommen – für ein Speed-Up benötig Ihr ein Power-Up, während Ihr für Schutzschild sechs Items aufwendet.

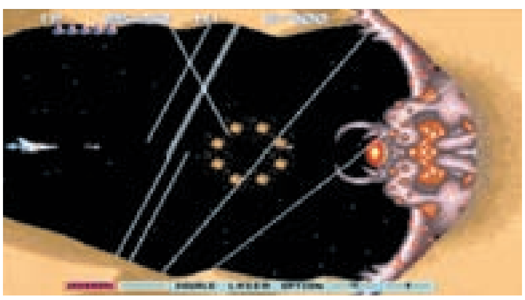
Nun veröffentlicht Konami eine Kollektion mit fünf der insgesamt sechs erschienenen Episoden – das 2004 exklusiv für die PS2 veröffentlichte "Gradius 5" fehlt. Die Serie entwickelte sich in den Jahren weiter, das Extrawaffen-Prinzip sowie die Level-Struktur blieben aber weitgehend erhalten: In den Spielstufen ballert Ihr Euch durch etliche Invasoren-Formationen und bekriegt Euch mit Geschütztürmen sowie beweglichen Robotern. Am Ende eines Levels wartet ein besonders harter Brocken, auch Endgegner genannt, auf das Vic-Viper-Raumschiff: Während Ihr Euch in "Gradius" gerade mal mit zwei echten Bossen herumschlagt, trefft Ihr schon in "Gradius 2" auf variantenreiche Schurken wie etwa den Feuervogel oder ein überdimensionales Alien-Auge. Außerdem ähnelt "Gradius 2" vom Leveldesign dem Baller-Konkurrenten "R-Type" von Irem: Der zweite Level beherbergt Horden von Aliens und Ihr kämpft Euch durch organische Barrieren hindurch.

Wer eine echte Herausforderung sucht, startet mit "Gradius 3". Der schwerste Teil der Serie fordert Profis schon auf der niedrigsten Schwierigkeitsstufe. Grafik-Puristen ergötzen sich in "Gradius 4" an kunstvoll gezeichneten Hintergründen sowie realistischen Raucheffekten. Der Exot "Gradius Gaiden" (das PSone-Spiel fand nie den Weg nach Europa) glänzt mit manuell justierbarem Waffensystem. Zudem begeistern einzigartige Abschnitte wie der komplett in einem Schwarzen Loch verschwindende Level sowie eindrucksvolle Endbosse.

Als Boni spielt Ihr Euch Musikstücke sowie Videos frei. Im Optionsmenü stellt Ihr ein, wie präzise die Kollisionsabfrage ausfällt, ob Slowdowns auftreten sollen und ob Ihr in 16:9 oder 4:3 ballert. *rf*



PSP "Gradius 4": Lasst Euch im grafisch hübschen botanischen Garten nicht von den tödlichen Krakenpflanzen fangen.



PSP "Gradius 3": Im schwersten Teil der Serie ballert Ihr mit besonders hartnäckigen Endgegnern um die Wette.



PSP "Gradius Gaiden": Der Exot überzeugt mit abwechslungsreichem Leveldesign und justierbarer Extra-Anordnung.



Martin Gaksch
9 von 10
„Alles scrollt, alles drin, alles gut"

Warum nur hat Konami uns Europäer sechs Monate auf dieses Glanzstück warten lassen? Die Japaner spielen schon seit Februar fünf erstklassige Retro-Shooter mit zeitloser Spielspaß-Finesse. Diese wurden optimal für die PSP adaptiert – hoffentlich schiebt Konami andere Klassiker-Serien nach (Vorschlag: "Castlevania"). Vom "Gradius"-Leveldesign sollten sich die aktuellen 2D-Shooter-Programmierer eine Scheibe abschneiden. Kaum ein neuer PS2-Scroller besitzt derart erfinderische und ausgewogene Gegner- und Schussmuster.



Raphael Fiore
10 von 10
"Ein Ballertraum wird für mich wahr"

"Gradius" ist für mich die beste 2D-Ballerserie aller Zeiten. Ich liebe die knallharte Herausforderung, das kunstvolle Leveldesign und das mustergültige, taktische Waffen-Upgrade-System. Ein besonderes Lob erhält Konami für die Anpassung des Schwierigkeitsgrads und die An- und Ausschaltoption der legendären Ruckeleinlagen. Zudem spendieren Euch die Japaner mit dem Serienexoten "Gradius Gaiden" eine echte Shoot'em-Up-Perle, die dank manueller Power-Up-Anordnung auch Einsteiger anspricht. Trotz des Fehlens von "Gradius 5" ein spielerischer Höchstgenuss.

Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Entwickler	>>	Konami, Japan
Hersteller	>>	Konami
Zirka-Preis	>>	35 Euro
Sprache	>>	deutscher Text
Termin	>>	im Handel

USK 6

Alternativen

PSP	**Capcom Classics Collection Remixed** (82 von 100 in dieser Ausgabe)
DS	**Nanostray** (68 von 100 in Ausgabe 2)

Gradius Collection

Pro
- fünf tolle 2D-Shooter
- erlesenes Leveldesign
- intelligente PSP-Anpassung
- vereinfachter Schwierigkeitsgrad

Contra
- der beste Teil ("Gradius 5") fehlt
- kein Zweispieler-Modus

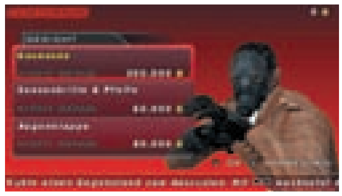
Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 7 von 10
Sound: 7 von 10

85 von 100
SPIELSPASS

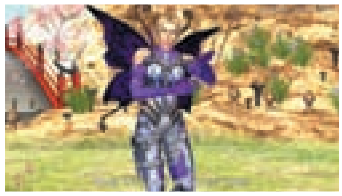
Hochkarätige Sammlung von fünf 2D-Horizontal-Shootern. Tolle Levels, krachende Boss-Kämpfe – super!



PSP Handwerker verprügelt geflügelten Dämon: Marshall Law hat trotz des altmodischen Outfits nichts von seinem Können verlernt und überrascht die teuflische Version von "Tekken"-Veteran Jin mit seinem legendären Radschlag-Kick.







PSP Persönliche Note: Verpasst den Kämpfern einen individuellen Look.

Tekken
Dark Resurrection

Action >> Beat'em-Up

Wer eine PSP sein Eigen nennt und gerne virtuelle Ohrfeigen austeilt, der musste bislang mit der zweiten Dimension vorlieb nehmen. Doch jetzt ist Schluss mit der unfreiwilligen Trainingspause – die schlagkräftigen Jungs und Mädels von "Tekken: Dark Resurrection" stürmen das Sony-Handheld und Ihr seid herzlich eingeladen, am legendären 'King of Iron Fist'-Turnier teilzunehmen.

Die Kämpferriege, die für dieses Happening gemeldet ist, kann sich sehen lassen. Altbekannte Seriendarsteller wie Law, King oder Paul sind ebenso mit von der Partie wie die von der PS2 bekannten Neuzugänge Feng Wei, Raven und Asuka Kazama. Jeder der über 30 Fighter bringt seinen individuellen Kampfstil mit und so trifft Kickboxer auf Wrestler oder Tae-Kwon-Do-Meister auf Karatechamp. Zwei Haudegen feiern nach dem Debut am Spielautomaten gar ihren ersten Konsolenauftritt: Die flinke Lili kommt im aufreizenden Minikleid daher und baut auf die Kombination von fiesen Kicks und hohen Absätzen. Militärfetischist Dragunov hingegen verschafft sich durch wuchtige Faustschlagserien den entscheidenden Vorteil.

Einfach gut

Wie Ihr den Recken diese geballte Ladung Kampfkunst entlockt? Ganz einfach – "Tekken: Dark Resurrection" benötigt nicht mehr als vier Knöpfe, um elegante Fußfeger, derbe Tiefschläge und kraftvolle Würfe aufs PSP-Display zu zaubern: Hoher Tritt, niedriger Tritt, hoher Schlag, niedriger Schlag. So einfach ist das. Kombiniert Ihr diese Kommandos allerdings mit den Richtungstasten (oder dem Ministick) bzw. reiht sie



PSP Kickmeister: Kazuya Mishima (in weiß) setzt seine gefürchteten Fußtritt-Kombinationen ein. Da fliegt Jin Kazama glatt die Kapuze vom Kopf.



Matthias Schmid

10 von 10

„Eine wahre Prügelspiel-Offenbarung"

Hat mich Namcos Beat'em-Up-Perle schon letztes Jahr auf der PS2 voll und ganz überzeugt, kann ich auch für das PSP-Update "Dark Resurrection" Lobeshymnen anstimmen: Mehr coole Charaktere findet Ihr in keinem Beat'em-Up. Egal ob sexy Diva, eleganter Karateka, furchteinflößender Dämon oder tierischer Springs-ins-Feld – hier ist für jeden was dabei. Das Entscheidende bei jeder Keilerei sind jedoch Kampfsystem und Steuerung; und auch hier erzielt die Schlägerei Bestnoten. Einsteiger kommen schnell in die Gänge, Profis finden selbst nach Wochen noch Kniffe, um ihren Lieblingskämpfer unbesiegbar zu machen. Schließlich verbringe ich Stunde um Stunde mit der Individualisierung meiner Helden: Hier einen schicken Umhang für Kampfkänguruh Roger jr., da noch eine furchteinflößende Maske für Devil Jin...



Raphael Fiore

9 von 10

„Namco verkloppt die Konkurrenz"

Ich gebe zu, dass ich der PSP-Version eher skeptisch gegenüber stand. Doch nach ausgiebigem Zocken kennt meine Begeisterung keine Grenzen. Eure Schlägertypen quittieren jedes Tastenkommando akkurat mit fantastisch animierten Tritten und Schlägen – hier läuft jedem Martial-Arts-Fan das Wasser im Mund zusammen. Auch das Fehlen des "Devil Within"-Action-Adventures der PS2-Version vermisse ich nicht – die langweilige Drescherei wurde konsequent gestrichen. Dafür erhaltet Ihr witzige Minispiele wie etwa das "Tekken Bowl". Auch die bombastische Optik verzaubert mich: Ihr verteilt vor herrlich atmosphärischen Hintergründen Watschen und ergötzt Euch an wiegendem Gras und berstendem Mauerwerk. Dank Game-Sharing-Option klappt das auch für zwei Beat'em-Up-Fans mit nur einer Disc tadellos.



PSP Obermotz Jinpachi ist leichter zu besiegen als in "Tekken 5" auf der PS2. Versucht den Schurken im Nahkampf mit schnellen Aktionen zu überrumpeln.



PSP Duell der asiatischen Kampfkünste: Feng Wei trifft Hwoarang mit einem gut getimten Low-Kick. Wollte Ihr tiefe Attacken blocken, drückt schnell nach hinten unten.

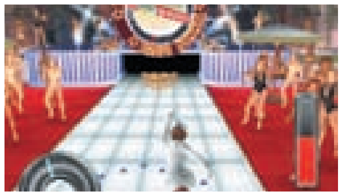
aneinander, kommen die coolsten Attacken heraus. Zwei Buttons gleichzeitig sorgen für fiese Griffe und saftige Wurfmanöver. Wer zweimal nach unten oder oben drückt, weicht in die dritte Dimension aus, ein Kommando nach hinten genügt, um feindliche Angriffe zu blocken. Das werdet Ihr bitter nötig haben, schließlich heizen Euch die Computergegner in allen Spielmodi kräftig ein.

Wollt Ihr lediglich ein flottes Kämpfchen wagen, wählt den 'Schnellmodus', in dem Ihr auch im Team zwanglose Matches bestreitet. Immer stärker werdende Widersacher stellen sich Euch dagegen in 'Story'- und 'Arcade'-Variante entgegen. Schafft Ihr es bis zum finalen Boss Jinpachi, einem fiesen Dämon im Feuerkleid? Noch umfangreicher ist das 'Tekken Dojo': Hier absolviert Ihr Qualifikationskämpfe, nehmt an mannigfaltigen Turnieren teil und streicht satte Preisgelder ein.

Auch in den kurzweiligen Modi 'Zeitangriff', 'Überleben' oder 'Goldrausch' warten viele virtuelle Geldmünzen auf Euch. Habt Ihr ein stattliches Sümmchen angesammelt, dürft Ihr die Charaktere optisch verändern. Kauft neue Klamotten, witzige Accessoires wie Schmuck und Masken oder anderen Firlefanz.

Geisterjagd

Wer sein Können weltweit zur Schau stellen möchte, speichert einen Geist, der den eigenen Kampfstil nachahmt. Ladet diesen anschließend via WiFi-Verbindung hoch oder saugt Euch aus dem Netz die Geister anderer "Tekken"-Asse. Um gegen einen Freund 'live' anzutreten, wählt den Ad-Hoc-Modus. Mit nur einer Disc haut Ihr Euch zu zweit die Schädel ein, komplett flüssige Kämpfe und vernünftige Ladezeiten versüßen den Spaß. Komplettiert wird die Vielfalt an Spielmodi von obligatorischen Trainingsduellen, in denen Ihr die (jederzeit einblendbaren) Movelisten durchexerziert. Wer den Story-Part dreimal bewältigt, wird mit dem unterhaltsamen 'Tekken Bowl' belohnt: Kegelt mit den Prügelassen alle Zehne um oder fordert sogar einen zweiten Spieler heraus – allerdings nur abwechselnd.



PSP Witzig: 'Tekken Bowl' überzeugt mit guter, leicht erlernbarer Steuerung.

Die fulminanten Render-Abspanne aller Recken sowie die gelungene Musikuntermalung genießt Ihr schließlich im 'Kino'. Gelegentlich abgeschnittene Texteinblendungen, die in unserer Testversion noch auftauchten, sollten in der finalen Fassung beseitigt sein. *ms*

GBA-Prügler >> Tekken Advance

Wer bislang die "Tekken"-Helden auch unterwegs spielen wollte, dem blieb nur der GBA-Klopper "Tekken Advance". Trotz der beschränkten Hardware-Power und nur je einem Knopf für Tritte und Schläge duellierten sich Jin & Co. in löblicher Manier auf Nintendos Kleinstem. Einzelspieler beklagten sich über die wenigen Spiel-Modi, mit einem zweiten Modul war aber Spielspaß garantiert.





PSP Yoshimitsu macht keine Gefangenen: Via Dreieck- und Kreistaste gleichzeitig setzt der skurrile Samurai zum Katana-Stich an. Haut Ihr Euren Gegner besonders kraftvoll auf den Arenaboden, bersten sogar die Steinplatten.

Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Entwickler >>	Bandai-Namco, Japan
Hersteller >>	Bandai-Namco/Sony
Zirka-Preis >>	50 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel

USK 16

Alternativen

PSP	**Def Jam Fight for NY: The Takeover** (80 von 100 in dieser Ausgabe)
DS	**Shrek Superslam** (nicht getestet)

Tekken: Dark Resurrection

Pro
- hervorragende Steuerung
- 'zig charismatische Fighter
- schicke Kämpfer und Arenen
- viel zum Freispielen und Einkaufen
- WiFi-Versus-Duelle mit einer UMD

Contra
- keine echten Online-Kämpfe

Multiplayer: 9 von 10 – 1 bis 2, WiFi, eine Disc für alle

Grafik: 9 von 10

Sound: 8 von 10

90 von 100 SPIELSPASS

Geniales 3D-Beat'em-Up mit makelloser Steuerung, massig coolen Helden und vielen reizvollen Spielvarianten.



PSP Keine gute Idee: Ihr könnt zwar auch todesmutig durch offenes Gelände spazieren, seid dann aber wehrlos und werdet leicht Opfer feindlicher Schüsse.



PSP Geballert wird am besten aus der Deckung: Allerdings müsst Ihr Euch trotzdem so weit hinaus lehnen, dass Euch die Gegner auch erwischen können.

The Game Miami Vice

Action >> Third-Person-Shooter

Bei der Verfilmung der bekannten TV- und Filmvorlage "Miami Vice" (siehe Kasten), die ausschließlich auf der PSP erscheint, sollt Ihr in Florida einem Drogenboss das Handwerk legen. Dazu schlüpft Ihr in die Haut von Sonny Crockett oder Ricardo Tubbs: Spielt Ihr alleine, stürzt sich der gewählte Cop solo in die Undercover-Arbeit. Per WiFi-Verbindung können aber auch zwei Gesetzeshüter gemeinsame Sache machen und das Abenteuer im Coop-Modus angehen.

"Miami Vice" schlägt nicht den Weg vieler Umsetzungen ein: Ihr ballert nicht einfach wahllos alles nieder, was sich Euch in den Weg stellt, sondern müsst deutlich vorsichtiger vorgehen. Euer Star kann nämlich nicht schießen, während er sich bewegt. Zieht Ihr per Druck auf die rechte Schultertaste Eure Wumme, wird Euer Sichtfeld ein Stück vergrößert und Ihr visiert mittels Laserpunkt das Ziel an – allerdings kommt Ihr dabei zum Stillstand. Logisch also, dass Ihr Euch besser nicht unnötig bloßstellt und lieber eine passende Deckung sucht, bevor Ihr das Feuer eröffnet. Hinter fast jeder Wand, Kiste oder Fahrzeug könnt Ihr Euch verstecken und dann seitlich bzw. oben drüber spitzeln und die Feinde aufs Korn nehmen. Habt Ihr einen Einsatz in Fabrikhallen, Drogenhöhlen oder vernebelten Discos überstanden (manchmal düst Ihr auch mit einem Schnellboot übers Gewässer), geht's ab auf das Revier.

Aufgespürte Codes entschlüsselt Ihr mit einem virtuellen Knackprogramm, konfiszierte Drogen verscheuert Ihr illegal an Dealer in der Stadt – vom Erlös gönnt Ihr Euch verbesserte Waffen und stylische Klamotten, die entweder mehr Schutz bieten oder Euren Ruf steigern. Bei Eurem Lieblingsspitzel holt Ihr dann Informationen ein, was Euch beim nächsten Einsatz erwartet. Lasst Ihr ein paar Gramm Stoff da, gibt Euch der Ganove zudem nützliche Hinweise, wo sich z.B. Feinde oder Erste-Hilfe-Kästen in der jeweiligen Lokalität befinden. *us*



Ulrich Steppberger 7 von 10

„Schleichen und Ballern mal etwas anders"

Die Film-Versoftung hat mich angenehm überrascht: Grafik und Soundkulisse passen prima zur Vorlage und sehen gut (wenngleich etwas düster) aus. Dass keine beliebige Action-Ballerei daraus wurde, sondern durch die Deckungssuche und das genauere Zielen mehr Taktik ins Spiel kommt, gefällt mir ebenso wie die freakige Codeknackerei. Allerdings geriet der Spielablauf einseitig und die Zielkreuzkontrolle etwas fummelig, der Dealer-Aspekt wirkt zudem unnötig – für ein paar Stunden Spaß reicht's dennoch.

Doppeltes Lottchen >> Die Vorlage(n) zum Spiel



"Miami Vice" gibt es jetzt in zweifacher Ausführung: Don Johnson und Philip Michael Thomas ermittelten von 1984 bis 1989 als TV-Undercover-Duo in einem Florida, das mit Pastell-Ästhetik und hochklassigem Soundtrack Trends setzte. Auch dient es als Vorbild für die im Oktober erscheinenden "GTA: Vice City Stories". Das PSP-"Miami Vice" orientiert sich an der deutlich düsteren Kino-Neuverfilmung (siehe rechts) von Serien-Schöpfer Michael Mann, die jüngst mit Colin Farrell und Jamie Foxx an den Start ging.

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler >>	Rebellion, England
Hersteller >>	Vivendi
Zirka-Preis >>	50 Euro
Sprache >>	komplett deutsch
Termin >>	im Handel

USK 18

Alternativen

PSP	**Syphon Filter: Dark Mirror** (85 von 100 in Ausgabe 4)
DS	**Goldeneye Rogue Agent** (nicht getestet)

Miami Vice: The Game

Pro
- atmosphärische Präsentation
- intelligentes Ballerkonzept
- skurriles, gutes Crack-Minispiel

Contra
- Handelsaspekt wirkt aufgesetzt
- Levels auf Dauer eintönig
- geringer Umfang

Multiplayer: 8 von 10 — 1 bis 2, WiFi, eine Disc pro Spieler

Grafik: 7 von 10

Sound: 7 von 10

74 von 100 SPIELSPASS

Stylisch inszenierte Ballerei mit Taktik-Touch: zwar kurz und geradlinig, aber durchaus unterhaltsam.



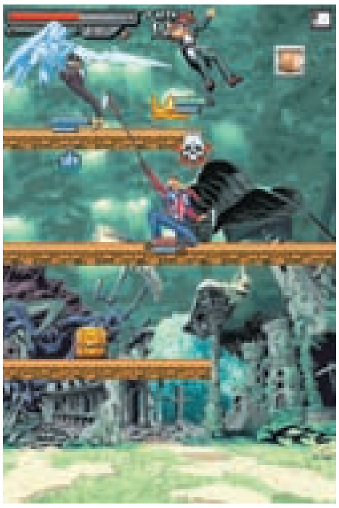
PSP Immer cool bleiben: Seid Ihr mit dem Speedboot unterwegs, steuert und ballert Ihr gleichzeitig.

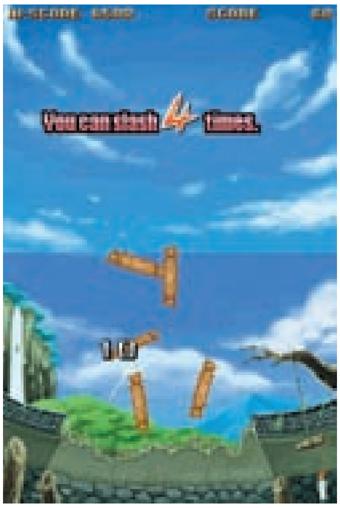


PSP Codes knackt Ihr mit Hilfe eines futuristischen Minispiels, das an das bald erscheinende "Every Extend Extra" erinnert.

Dust Strikers
Guilty Gear

Action >> Beat'em-Up





DS Die verwirrende 2D-Drescherei findet auf beiden Displays statt (links). Die selten dämlichen Minispiele lassen Euch schon nach dem ersten Anspielen kalt (rechts).

Die "Guilty Gear"-Reihe zeichnet sich auf stationären Konsolen durch herrliche 2D-Optik, ein vielseitiges Kampfsystem und skurriles Charakterdesign aus. Davon bleibt auf dem DS leider nichts übrig. Immerhin wählt Ihr aus vielen Kämpfern, wobei die Steuerung ausgesprochen simpel von der Hand geht: Superschläge führt Ihr via einfachem Knopfdruck und Richtungsangabe aus.

Vor der Schlacht wählt Ihr aus vier Spiel-Modi wie Arcade-Fight oder der Story-Variante. In den Arenen erscheinen auch Items wie Bomben oder Energie spendendes Fleisch. Während der Prügelpause manövriert Ihr in sieben Stylus-Minspielen Delfine durch Ringe oder säubert Jo-Jos. *rf*

DS-Faktor

Der Doppelschirm wird in den Kämpfen ständig genutzt. Ihr springt auf verschiedenen Ebenen durch die Gegend oder schützt Euch im hintersten Eck vor gefährlichen Special-Attacken. Den Touchscreen verwendet ihr in den sieben Minispielen und zersäbelt Holzstücke oder verschiebt Ringe. Das Mikrofon bleibt wirkungslos.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler >>	Arc System Works, Japan
Hersteller >>	Majesco
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	englischer Text
Termin >>	4. Quartal

Alternativen

PSP	**Street Fighter Alpha 3 Max** (85 von 100 in Ausgabe 3)
DS	**Viewtiful Joe: Double Trouble** (79 von 100 in Ausgabe 3)



Raphael Fiore

3 von 10

„KO nach einer Runde: planlose Prügelei"

Ich bin ein großer Fan der "Guilty Gear"-Serie, doch auf dem DS verkommt die 2D-Drescherei zum wilden Button-Smasher. Eure Figuren agieren behäbig und die chaotischen Schlägereien auf mehreren Ebenen machen schlichtweg keinen Spaß – da helfen auch die unterschiedlichen Spiel-Modi nichts. Zudem habe ich selten stupidere Minispiele gesehen: Schon nach wenigen Minuten rührt Ihr diese nicht mehr an. Lediglich der kurzfristig motivierende Vierspieler-Modus sowie die hübschen Animationen sorgen für Laune.

Guilty Gear: Dust Strikers

Pro
- + große Kämpfer-Riege
- + fließende Animationen
- + Prügelei für 4 Spieler gleichzeitig

Contra
- − chaotischer Spielablauf
- − zu simpel ausführbare Specials
- − schlechte Steuerung

Multiplayer: 5 von 10 – 1 bis 4 – WiFi, ein Modul für alle

Grafik: 6 von 10

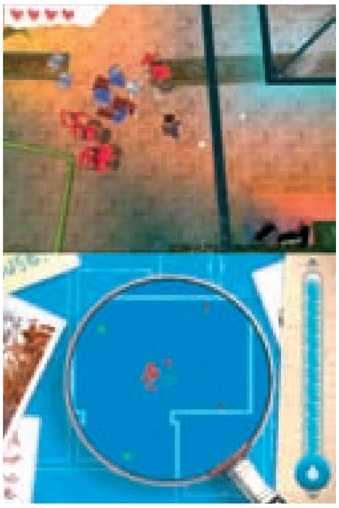
Sound: 5 von 10

43 von 100 SPIELSPASS

Konfuse 2D-Drescherei mit zäher Steuerung – hat mit den großen Konsolenbrüdern nichts gemein.

Monster House

Action >> Shoot'em-Up



DS Das ganze Haus hat's auf Euch abgesehen: Zerlegt Stühle und Bücher mit Eurer Wasserpistole.

Das DS-Spiel zum gleichnamigen Kiddy-Gruselfilm konzentriert sich auf einen einzigen Aspekt: Ballern. Auf der Grundriss-Karte eines baufälligen Monster-Anwesens wählt Ihr nacheinander aus 54 Räumen und erledigt im Dauerfeuer feindseliges Mobiliar wie herumstolzierende Stühle und fliegende Bücher. Pickt Euch zuvor einen der drei Film-Protagonisten heraus: DJ, Chowder und Jenny unterscheiden sich durch individuelle Schusstechniken.

Die einzelnen Feinde sind schnell besiegt – meist reichen wenige Treffer, um sie zur Strecke zu bringen. Dummerweise attackieren Euch stets ganze Schwärme – 14-Buch-starke Geschwader sind keine Seltenheit. Nur gut, dass Euch die Vogelperspektive immer optimale Übersicht gewährt. Dank der intuitiven Steuerung weicht Ihr selbst flinken Gegnern problemlos aus – und nehmt sie gleichzeitig mit dem Stylus aufs Korn Eurer Spritzpistole. Power-Ups unterstützen Euch: Die Gezeiten-Welle z.B. beseitigt eine ganze Gegner-Flut auf einmal.

Der Spielablauf bleibt über die gesamte Dauer gleich: Ihr betretet die grafisch ähnlich aussehenden Räume und schießt auf alles, was sich bewegt. Für einen Hauch Abwechslung sorgen Boss-Kämpfe, bei denen Ihr z.B. aufpassen müsst, nicht abzustürzen. *ak*

DS-Faktor

Auf dem oberen Bildschirm spielt die Action, unten warnt ein Radar frühzeitig vor Gegnern und zeigt Items an. Während Ihr Euch mit dem Steuerkreuz bewegt, ballert und bestimmt Ihr Schussrichtung via Stylus. Witzige Idee: Bewegt den Stylus auf und ab, um die Wasserpistole aufzupumpen – so gewinnt Eure Feuerkraft wieder an Reichweite.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler >>	A2M, Kanada
Hersteller >>	THQ
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel

USK 12

Alternativen

PSP	**Untold Legends: The Warriors Code** (79 von 100 in Ausgabe 4)
DS	**Nanostray** (68 von 100 in Ausgabe 2)



André Kazmaier

4 von 10

„Gruslig monoton und uninspiriert"

"Monster House" ist auf das Wesentliche reduziert. An sich keine schlechte Sache – dann sollte die Ballerei aber auch packend gestaltet sein. Ist sie aber nicht: Statt strategischem Vorgehen reicht fast immer stupides Dauerfeuer. Und das Leveldesign hätte ein Fünfjähriger mit Wachsmalkreide besser konzipiert – die Räume haben fast nie Einfluss auf das Geschehen und bieten keine Interaktion. Lob geht dafür an die Steuerung: Gleichzeitiges Bewegen und Ballern klappt gut. Fans des Klassikers "Robotron"-Fans spielen mal Probe.

Monster House

Pro
- + unkomplizierte Action
- + einwandfreie Steuerung
- + lange Spieldauer

Contra
- − eintöniger Spielablauf
- − unspektakuläre Optik
- − einfallsloses Leveldesign

Multiplayer: nicht möglich

Grafik: 5 von 10

Sound: 5 von 10

54 von 100 SPIELSPASS

Eingängiges, auf den DS zugeschnittenes Ballerspiel, das jedoch durch seinen eintönigen Ablauf langweilt.



PSP Einmal anvisiert, hält das Fadenkreuz direkt auf den Gegner. Versierte Schützen nehmen dann manuell Maß und zielen auf einzelne Körperteile.



Janina Wintermayr

8 von 10

„Cineastisches Mafia-Epos mit Kameraproblemen"

"Der Pate" ist kein "Grand Theft Auto" - auf der PSP noch weniger als auf Konsole. Doch obwohl die freie Welt im Zuge der Umsetzung auf das Handheld verloren ging, hat EA für prima Ersatz gesorgt: Der "Mob Wars"-Modus fällt zwar strategischer aus als mancher Action-Fan es gewohnt ist, sorgt aber für willkommene Abwechslung zum betont aufregenden Story-Teil. Letzterer zeichnet sich besonders durch die bestechende Präsentation aus: Den Entwicklern ist die Umsetzung des Mafia-Epos mit Bravour geglückt. Es macht richtiggehend Freude, die toll animierten Charaktere zu beobachten. Leider trüben technische Macken den Spielspaß: Die träge Kamera und die ungenaue Steuerung sind wiederholt für Euren Bildschirmtod verantwortlich.

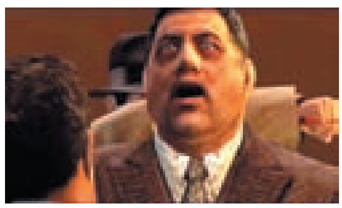
Der Pate

Action >> Third-Person-Shooter

Auch Gangster fangen klein an: Weil in jungen Jahren Euer namenloses Konterfei den Mord an seinem Vater beobachtet, begibt es sich unter die Fittiche von New Yorks gefürchtetem Paten Vito Corleone. Bis Ihr selbst als Don die Fäden ziehen dürft, steht Euch jedoch ein steiniger Weg bevor: Durch Gefälligkeitsjobs stellt Ihr Eure Loyalität unter Beweis und erspielt Euch im Laufe der Zeit mehr Respekt.

Dabei gibt sich "Der Pate" durchaus demütig: Statt zu versuchen die freie Welt der Konsolenversion auf die PSP zu übertragen, wurde der Erkundungsdrang eingeschränkt. Handlung und Charakter-Entwicklung laufen nun in zwei separaten Modi ab. Während Ihr in den dialoglastigen Story-Missionen den Aufstieg Eures Mafioso verfolgt, nehmt Ihr im ‘Mob Wars’-Modus Einfluss auf Charakterfähigkeiten und Territorialbesitz. Vier Familien gilt es in dem rundenbasierten Strategiespiel dem Clan der Corleones zu unterwerfen. Dazu heuert Ihr Gangster an und spielt geschickt mit Euren Karten, um die Polizei zu schmieren oder Vendettas anzuzetteln.

Wollt Ihr illegale Shops und feindliche Territorien übernehmen, tritt Euer Alter Ego selbst in Aktion. Ihr stürmt den Laden der Konkurrenz und bringt den Besitzer zur Räson. Sturköpfe überzeugt Ihr entweder durch die Zerstörung des Mobilars oder einige gezielte Schläge. Manchmal reicht schon die Androhung von Gewalt, und der Betreiber verspricht alle zukünftigen Einnahmen in Eure Kasse fließen zu lassen - sofern die beklaute Familie ihren Besitz nicht zurückerobert. Für diesen Bandenkrieg seid Ihr gut gerüstet: Neben einem umfangreichen Repertoire an Nahkampftechniken stehen Euch verschiedene Waffen vom Baseballschläger über diverse Pistolen bis zur legendären ‘Tommy Gun’ zur Verfügung. Trotz Feuerkraft geht es bei den Schusswechseln eher taktisch zu: Um nicht getroffen zu werden, duckt Ihr Euch hinter Mauern, Kisten und Autos in Deckung. Mit dem Rücken zur Wand könnt Ihr dann um die Ecke zielen. *jw*



PSP Brillant: Auch auf der PSP beeindruckt die Grafik durch ausdrucksstarke Gesichtsanimationen.

Schwierigkeit >> einfach

Entwickler	>>	EA Redwood Shores, USA
Hersteller	>>	Electronic Arts
Zirka-Preis	>>	50 Euro
Sprache	>>	deutscher Text
Termin	>>	September

USK 18

Alternativen

PSP	**Gangs of London** (70 von 100 in dieser Ausgabe)
DS	**keine erhältlich**

Der Pate

Pro
- filmreife Präsentation
- intelligener "Mob Wars"-Modus
- beeindruckende Charaktermimik
- actionreiches Gangster-Epos

Contra
- träge Kamera
- ungenaue Steuerung

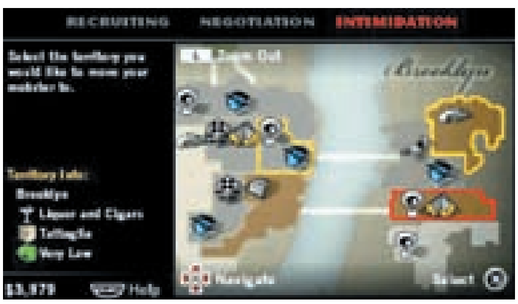
Multiplayer: nicht möglich

Grafik: 7 von 10

Sound: 8 von 10

75 von 100 SPIELSPASS

Filmreif inszenierte Gangster-Kombi aus Strategie und Action. Leider mit technischen Schwächen.



PSP Im strategischen "Mob Wars"-Modus rekrutiert Ihr Gangster und reißt Euch feindliche Territorien unter den Nagel.



PSP Will ein Widersacher nicht klein beigeben, leistet Ihr ‘Überzeugungsarbeit’: Angedrohte Schläge erhöhen seine Angst.



PSP Die computergesteuerten Kameraden stürmen auf Knopfdruck dem Feind entgegen. Sie lernen bei jedem Einsatz dazu und agieren in Folgemissionen geschickter.



PSP Mit dem eingeblendeten Radar findet Ihr stets den rechten Weg: Im Gegensatz zur verwinkelten Liberty City aus "GTA" sind die Straßen von London recht übersichtlich.

Gangs of London

Action >> Action-Adventure

In London ist die Hölle los, denn fünf Gangs verwandeln Straßen und Hinterhöfe in ein Schlachtfeld. Cockneys, Triaden, Russenmafia, Yardies und Pakistanis kontrollieren jeweils mehrere Abschnitte der Metropole und versuchen, der Konkurrenz Gebiete abzujagen.

Das klappt durch verschiedene Missionen: Ähnlich „Liberty City Storys" erkundet Ihr die Straßen von London mal zu Fuß, mal in diversen Vehikeln wie Rennwagen, Taxi oder Laster. Bei den Angriffsmissionen nehmt Ihr die Gegner mit Stichwaffen, Pistole oder Sturmgewehr aufs Korn. In der Defensive müsst Ihr dagegen Gebäude oder Verbündete vor den Überfällen der Konkurrenz schützen.

Handfeste Auseinandersetzungen gewinnt Ihr dank Teamwork, denn statt nur einem Helden kontrolliert Ihr eine ganze Truppe. Ein Gangster prügelt aktiv mit, die Computer-Kollegen hören auf Befehle wie Angriff und Rückzug. Das klingt nicht allzu taktisch, ist es aber: Während die kampflustige Gang eine Pause einlegt, könnt Ihr z.B. hinter eine Wache schleichen und einen Überraschungsangriff starten – so bleiben Euch etwa schwere Verluste durch Granaten erspart. Außerdem lassen sich angeschlagene Freunde zurückpfeifen, damit sie sich abseits des Schlachtgetümmels erholen. Eure Straßenkämpfer tragen in einigen Missionen zudem unterschiedliche Waffen. Wer clever die Figur wechselt, sichert sich wichtige taktische Vorteile.

Mord und Totschlag sind aber bei weitem nicht die einzigen Schandtaten, mit denen Ihr Rivalen das Fürchten lehrt. Beim Kidnapping etwa schleicht Ihr Euch solo ins feindliche Lager, um den Boss heimlich ins eigene Quartier zu schaffen. Andere Stadtteile erobert Ihr mit illegalen Straßenrennen und Feuergefechten bei Tempo 100 – während Ihr Euch hinters Lenkrad des Gang-Boliden klemmt, ballern die Computer-Homies eigenständig aus den Fenstern.

Die Handlung präsentiert „Gangs of London" in Comic-Episoden; dabei wird das Geschehen aus allen Perspektiven beleuchtet. Je nach Gang spielt Ihr in jeder Mission mal den Angreifer, mal den Verteidiger. Zusätzliche Abwechslung versprechen diverse Spezial-Modi wie Flucht und Randale sowie der Touristen-Modus, bei dem Ihr die schönsten Sehenswürdigkeiten von London fotografiert. *oe*



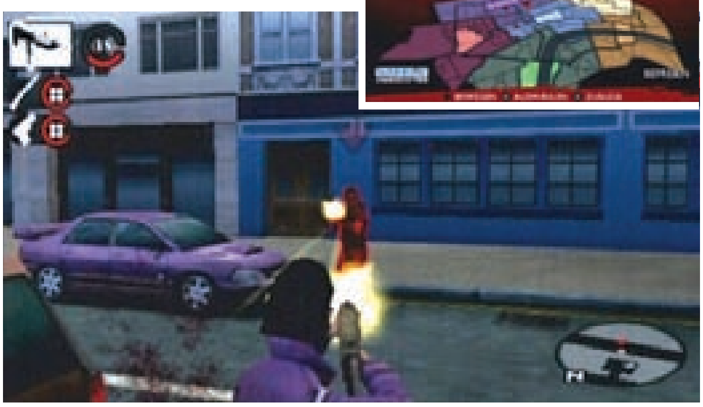
Oliver Ehrle

6 von 10

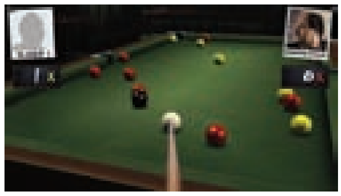
„Klasse Idee, aber mäßige Umsetzung"

„Gangs of London" kombiniert Instant-Action mit Teamtaktik: Im Gegensatz zu „GTA" müsst Ihr den Straßenplan von London nicht auswendig lernen, ein Klick auf die Missionskarte bringt Euch direkt ins Gefecht. Die vielseitigen Aufgaben garantieren dabei jede Menge Abwechslung, zumal die unterschiedlich bewaffneten Figuren zum intelligenten Taktieren einladen. Allerdings gehen nicht alle Missionen locker von der Hand: Mangels Schlagvarianten sind Messerstechereien oft fade; und beim Schleichen merkt Ihr, dass einige Verhaltensweisen der Gegner stupide vorprogrammiert sind. So drehen manche Wachen gelassen ihre Runden, obwohl ihre Kollegen direkt daneben auf Euch ballern. Zum Glück sind unfaire Szenen selten.





PSP Macht den Gangster fertig und übernehmt das Viertel: Bei den Feuergefechten zielt Euer Krieger automatisch auf den nächsten Feind in seiner Schusslinie.





PSP Im Pub spielt Ihr fünf Minispiele wie Billard (oben) und Dart (unten).

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler >>	London Studio, England
Hersteller >>	Sony
Zirka-Preis >>	50 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	Anfang September

USK 16

Alternativen

PSP	**GTA: Liberty City Stories** (91 von 100 in Ausgabe 2)
DS	**keine erhältlich**

Gangs of London

Pro
- unkomplizierte Team-Action
- leichte Orientierung in der City
- spielt die Story mit jeder Gang
- viele Spezial-Modi

Contra
- mitunter dämliche Gegner
- eintöniges Nahkampfsystem

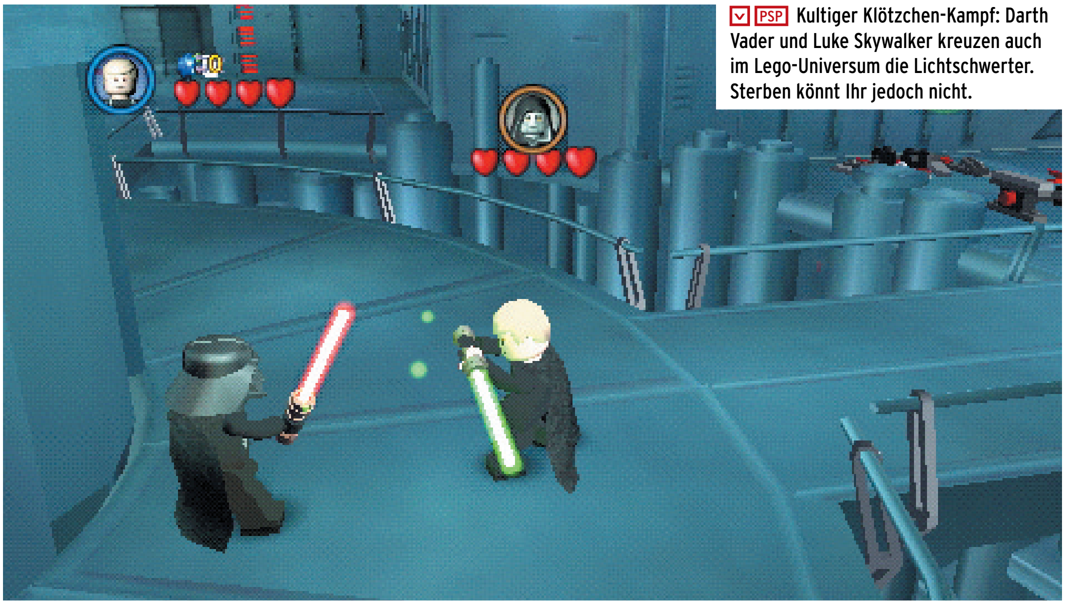
Multiplayer: 4 von 10 – 1 bis 5 – auf einer PSP

Grafik: 7 von 10

Sound: 6 von 10

70 von 100 SPIELSPASS

Rabiater Bandenkrieg mit taktischem Teamwork, aber auch einigen spielerischen Schwächen.



PSP Kultiger Klötzchen-Kampf: Darth Vader und Luke Skywalker kreuzen auch im Lego-Universum die Lichtschwerter. Sterben könnt Ihr jedoch nicht.

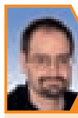
Die klassische Trilogie

Lego Star Wars 2

Action >> Third-Person-Shooter

Kommerz mit Herz: Merchandise-Meister George Lucas hat einen weiteren Weg gefunden, aus der "Star Wars"-Lizenz Geld zu schöpfen. Und zwar durch die Verknüpfung mit einem anderen Verkaufsschlager: Lego. Entwickler Traveller's Tales ließ vor über einem Jahr die dänischen Plastikpuppen zu den chronologisch ersten "Star Wars"-Filmen tanzen und landete damit einen Hit auf den stationären Konsolen. Im zweiten Teil steht nun die klassische Trilogie ganz im Zeichen der kultigen Klötze.

In Gestalt der unförmigen Lego-Helden spielt Ihr nahezu die komplette Handlung der Episoden 4 bis 6 nach: In "Krieg der Sterne" lernt Ihr als Luke Skywalker den Umgang mit der Macht, bei "Das Imperium schlägt zurück" liefert Ihr Euch hitzige Gefechte auf dem Eisplaneten Hoth und in "Die Rückkehr der Jedi-Ritter" sucht Ihr als Prinzessin Leia nach Han Solo. Über 50 Charaktere, vom Wookie über Darth Vader bis zu den Droiden C3PO und R2D2, wurden als Lego-Figuren reinkarniert und stehen Euch im Laufe des Abenteuers zur Seite. Stets befindet Ihr Euch in Gesellschaft mindestens eines weiteren Klotz-Kameraden, meist seid Ihr gleich mit einer kleinen Truppe unterwegs. Dabei steuert Ihr immer nur einen Charakter – welchen, das dürft Ihr bestimmen. Stehen zwei Figuren nebeneinander, genügt ein Knopfdruck und Ihr wechselt die Kontrolle. Der Charaktertausch ist notwendig, besitzen die Figuren doch unterschiedliche Fähigkeiten: Jedis können mit der Macht Gegenstände bewegen, Droiden Türsperren überwinden und Kopfgeldjäger mit der Enterhaken-Blasterpistole hohe Plattformen erreichen. Ergänzend zu den Laufmissionen nehmt Ihr an Raumschlachten teil und steigt in das Cockpit diverser Flugvehikel wie den Lego-X-Wing. Durch erneutes Spielen der Level sammelt Ihr Münzen sowie versteckte Gegenstände und schaltet Extras frei. Unter anderem dürft Ihr die entscheidenden Bosskämpfe aus den ersten drei Episoden gegen Darth Maul, Count Doku und Anakin Skywalker nachspielen. Mit Euch ist die Macht auch beim Multiplayer-Gefecht – entweder in der kooperativen Variante oder im Wettkampf-Modus. *jw*



Ulrich Steppberger
8 von 10
"Der Krieg der Klötze ist ein Kracher"

George Lucas sollte sich mal in England umhören, wie man sein SciFi-Epos unterhaltsam kommerzialisiert – die Entwickler von Traveller's Tales packen in einen Level von "Lego Star Wars 2" mehr Charme als die Leinwand-Episoden 1 bis 3 zusammen bieten. Kein Spiel mit den dänischen Kultbausteinen machte jemals so viel Spaß, also lasse ich mich auch vom wenig originellen Spielprinzip nicht stören. Schön finde ich, dass neben dem Humor auch die Abwechslung stimmt, da Euch z.B. immer wieder Flugabschnitte erwarten – die sind zwar chaotisch, aber nicht minder spaßig.



Janina Wintermayr
8 von 10
"Wenig spielerischer Tiefgang, aber viel Herz"

"Lego Star Wars" muss man ob seiner putzigen Präsentation einfach gerne haben: Das charmante Lego-Design, die liebenswerten Figuren und die humorvolle Neuinterpretationen der "Star Wars"-Filme bringen Skeptiker der skurrilen Produktmischung schnell zum Schweigen. Das Spielprinzip ist actionreich, dennoch taugt die Klötzchen-Persiflage aufgrund Simpel-Steuerung und unendlichem Vorrat an Bildschirmleben nicht wirklich als Herausforderung. Eine bessere Kamera und etwas klügere computergesteuerte Kameraden hätten dem Abenteuer dennoch gut zu Gesicht gestanden.

Schwierigkeit >> leicht

Entwickler	>>	Traveller's Tales, England
Hersteller	>>	Activision
Zirka-Preis	>>	50 Euro
Sprache	>>	deutscher Text
Termin	>>	September

USK 6

Alternativen

PSP	**Daxter** (86 von 100 in Ausgabe 4)
DS	**Star Wars Episode 3:** Die Rache der Sith (nicht getestet)

Lego Star Wars 2

Pro
- putzige Präsentation
- liebevoll designte Charaktere
- viele freispielbare Boni
- eingängiges Spielprinzip

Contra
- Kamera manchmal unübersichtlich
- Computer-Kumpel recht dämlich

Multiplayer 6 von 10 – 1 bis 2 – Wifi & Internet, eine Disc pro Spieler

Grafik 7 von 10

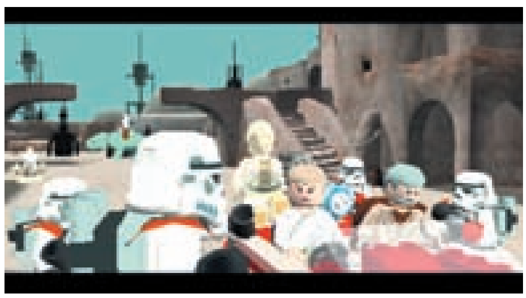
Sound 6 von 10

75 von 100 **SPIELSPASS**

Knuddelige "Star Wars"-Persiflage – spielerisch simpel, aber dank der putzigen Präsentation dennoch fesselnd.



PSP Für Droiden verboten: Reittiere und Flugzeuge können nur von 'menschlichen' Lego-Figuren gelenkt werden.



PSP Stumm: In den Zwischensequenzen wird kein Wort gesprochen – trotzdem sind sie brüllend komisch.

Astonishia Story

Abenteuer >> Rollenspiel



PSP Das meist reinrassigen Strategiespielen vorbehaltene Bodenraster für die Kampfplanung wird nur dann sichtbar, wenn Ihr einen Charakter wählt.

Schön zu wissen, dass man auch im Zeitalter hochgezüchteter 3D-Konsolen nicht auf sein klassisches Rollenspiel verzichten muss – aber muss es denn gleich so klassisch sein? „Astonishia Story" vom koreanischen Entwickler Sonnori liefert uns einen Genre-Vertreter, der selbst in den 90er-Jahren weder Grafik- noch Innovations-Lorbeeren geerntet hätte.

Als Offizier einer kaiserlichen Elite-Einheit sollt Ihr einen Tross kirchlicher Würdenträger eskortieren – und prompt stößt die Stupsnase Eures großköpfigen Manga-Helden auf eine düstere Verschwörung. Die bedroht nicht nur das gesamte Reich, sondern vor allem das Pixel-Leben Eures Alter Egos – denn das wird bei seinem Fußmarsch über die zweidimensionale Obwerweltkarte ab sofort von allerlei Getier und marodierendem Schurken-Pack bedroht; allein in den beschaulichen Reihenhaussiedlungen herrscht relative Ruhe.

Immerhin spielt „Astonishia Story" im Kampf seinen einzigen Trumpf aus: Die taktischen Scharmützel profitieren wie reinrassige Strategie-Titel von farbigen Bodenfeldern (geben an, wie weit Ihr Eure Figuren ziehen dürft), Bewegungsfreiheit und vielen Angriffsmöglichkeiten. *rb*

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler >>	Sonnori, Korea
Hersteller >>	Ubisoft
Zirka-Preis >>	50 Euro
Sprache >>	englischer Text
Termin >>	im Handel

USK 6

Alternativen

PSP	**Tales of Eternia** (82 von 100 in Ausgabe 2)
DS	**Lost Magic** (65 von 100 in dieser Ausgabe)



Robert Bannert 6 von 10

„Schön klassisch, aber ohne Klasse"

Übt man als Tester an einem Rollenspiel in 16-Bit-Machart Kritik, fallen die Traditionalisten über einen her, bevor man „Erfahrungsp..." sagen kann. Dabei gilt die Kritik nicht dem zweidimensionalen Naturell des Titels, sondern vielmehr der Unfähigkeit vieler Entwickler, den zurecht gepriesenen Charme der altehrwürdigen Genre-Prominenz in die aktuelle Hardware-Generation hinüber zu retten. „Astonishia Story" ist der bislang hartnäckigste PSP-Vertreter dieser Gattung: Derart frei von eigenständigen Einfällen, erzählerischer Finesse und Individualität hätte ein Rollenspiel auch vor zehn Jahren nicht sein dürfen. Bis auf seine makellose Bedienbarkeit und das spaßige Kampfsystem bietet Koreas Fantasy-Export (zu) wenig.

Astonishia Story

Pro
- freizügige, taktische Kämpfe
- komfortable, verständliche Menüs
- umfangreiche Spielwelt

Contra
- farbarme, lieblose Oberweltgrafik
- blasse, langweilige Charaktere
- ideenarmes Spielkonzept

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 5 von 10
Sound: 6 von 10

65 von 100 SPIELSPASS

Selbst für Traditionalisten zu uninspirierter 2D-Querschnitt durch das Rollenspiel-Reich von anno dazumal.

Legend Tomb Raider

Abenteuer >> Action-Adventure



PSP Gleich wird es hektisch: Sobald Lara die Bodenplatten betritt, startet eine Sequenz, bei der Ihr nur durch flottes Drücken der korrekten Knöpfe überlebt.

Die bekannteste weibliche Heldin der Videospiel-Geschichte ist zurück und feiert gleichzeitig ihre PSP-Premiere: Lara Croft stürzt sich bei "Tomb Raider: Legend" in abenteuerliche Forschungstrips rund um den Erdball. Diesmal besucht Ihr sieben Areale – vom Dschungel in Peru über englische Höhlenlabyrinthe bis hin zum tibetanischen Hochgebirge. Meist schlagt Ihr Euch zu Fuß durch, zweimal steigt Ihr aber auch auf ein Motorrad und gebt Gas. Immer wieder lauern Euch Feinde auf, die Ihr mittels Schusswaffen unschädlich macht. Hauptsächlich geht es allerdings darum, die unwirtlichen Umgebungen zu bezwingen: So hüpft Ihr über Abgründe und erklimmt steile Wände.

Nicht immer ist der Weg klar. Dann müssen meist einfach gestrickte Rätsel gelöst werden, indem Ihr Kisten schiebt oder die korrekten Schalter auslöst – dank Spionfernglas oder Magnethaken habt Ihr stets Werkzeug dabei, das Euch diese Aufgaben erleichtert.

Neben dem Hauptabenteuer bekam die PSP-Fassung ein paar exklusive Extras verpasst: Elf Hinderniskurse stehen für Zeitläufe zur Verfügung, außerdem dürft Ihr via WiFi gegen einen zweiten Forscher ran und Euch gegenseitig Schätze abluchsen. *us*

Schwierigkeit >> einfach bis mittel

Entwickler >>	Crystal Dynamics, USA
Hersteller >>	Eidos
Zirka-Preis >>	50 Euro
Sprache >>	komplett deutsch
Termin >>	im Handel

USK 16

Alternativen

PSP	**Prince of Persia Revelations** (82 von 100 in Ausgabe 3)
DS	**Ultimate Spider-Man** (78 von 100 in Ausgabe 2)



Ulrich Steppberger 7 von 10

„Lara braucht einen Kameramann"

Eigentlich gefällt mir "Tomb Raider: Legend" so gut, dass ich dem Abenteuer so manches Problem verzeihe. Der Umfang ist knapp, aber durch die PSP-eigenen Zeitläufe gibt's etwas mehr zu tun. Auch die Motorrad-Einlagen gerieten dröge und langatmig, dafür überzeugen die restlichen Levels und Umgebungen mit motivierendem Design. Grafisch macht Ms. Crofts Comeback eine ordentliche Figur, obgleich öfters Ruckler auftauchen. Was den Spaß aber spürbar bremst, ist die überladene Steuerung: Eine Heimkonsolen-Kontrolle lässt sich selten problemlos umsetzen, weshalb Ihr nicht zugleich laufen und Euch umsehen könnt – ein echtes Handicap, macht darum vor dem Kauf lieber eine Proberunde.

Tomb Raider: Legend

Pro
- ansehnliche Umgebungsgrafik
- intelligente Hilfsmittel
- nette PSP-exklusive Extras

Contra
- Steuerung zu kompliziert
- Motorradsequenzen fade
- Hauptabenteuer ziemlich kurz

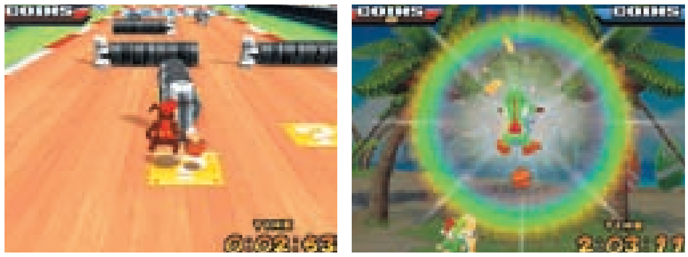
Multiplayer: 6 von 10 – 1 bis 2 – WiFi, eine Disc pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 6 von 10

75 von 100 SPIELSPASS

Motivierende Abenteuer-Tour rund um die Welt, die aber mit steuerungsbedingten Macken nervt.



DS Schön bunt: Viele Plätze orientieren sich an typischen Mario-Themen. Ihr tretet am sonnigen Strand, in Bowsers Schloss oder inmitten Donkeys Dschungel an.



DS Diddy Kong erdribbelt sich auf dem Hindernisparcours 100 güldene Münzen, Knuddeldino Yoshi haut den Ball via Supermove krachend in den Korb (rechts).

Mario Slam Basketball

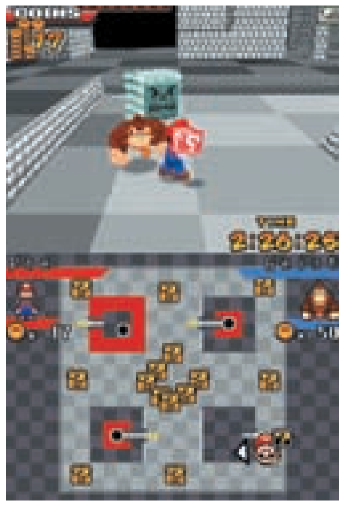
Sport >> Basketball



DS Feuer frei für Mario: Tippt zweimal ein 'M' auf den Schirm und der Klempner setzt zum Superspecial an – wenn ihm nicht Bowser jr. noch in die Quere kommt.

Mario ist die Sportskanone schlechthin: Nach Auftritten als Tenniscrack, Fußballstar, Baseball-Profi und Kartpilot wagt sich der pummelige Klempner diesmal auf den Basketballplatz: Zusammen mit Freunden und Feinden zelebriert der digitale Italiener einen bunten Basketball-Spaß, der voll und ganz auf Stylus-Steuerung setzt. Zwar dürft Ihr im Menü auf Knopf-Kontrollen umstellen, die zahlreichen Kniffe nutzt Ihr jedoch nur via Zeichenstift. Mit dem Digikreuz gebt Ihr lediglich die Laufwege an – Würfe, Pässe, Fouls und Tricks vollführen Mario, Yoshi & Co. auf Stylus-Befehl. Ein Strich nach oben und der Ball fliegt Richtung Korb, eine Bewegung nach unten und Euer Spieler streckt seine Finger nach dem Kontrahenten aus. Sprünge, um gegnerische Korbversuche zu blocken und Stampfattacken gelingen ebenso simpel.

Erwähnung verdient auch das ausgefallene Punktesystem: Für einen Standardtreffer werden Euch 20 Punkte gutgeschrieben. Zusätzlich ergattert Ihr bis zu 100 (auf Fragezeichenfeldern aufgesammelte) Münzen als Extrapunkte. Abgerundet wird der Arcade-Sport durch den Einsatz fieser Gegenstände (z.B. Bananenschale oder Bombe) und cooler Super-Moves: Tippt den Buchstaben 'M' zweimal auf den unteren Schirm und das Nintendo-Maskottchen setzt zum Monsterdunk an. Neben Turnieren auf über zehn Courts warten ein klasse Tutorial, freispielbare "Final Fantasy"-Charaktere sowie etliche Mehrspieler-Modi: Kämpft auf dem Platz gegeneinander, erdribbelt Euch die meisten Münzen oder tobt in den 'Battle'-Arenen herum. *ms*



DS Multiplayer: Die Item-Schlacht erinnert an den "Mario Kart"-Battle-Modus.

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler >>	Square-Enix, Japan
Hersteller >>	NIntendo
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	10. November

USK: frei

Alternativen

PSP	**NBA Live 07** (81 von 100 in dieser Ausgabe)
DS	**keine erhältlich**

Mario Slam Basketball

Pro
- flotte Stylus-Steuerung
- coole, bunte Präsentation
- gewitztes Punktesystem
- vorbildliches Tutorial

Contra
- anfangs zu leicht, später zu schwer
- Spielablauf eher undynamisch

Multiplayer: 7 von 10 — 1 bis 4, WiFi, ein Modul pro Spieler
Grafik: 8 von 10
Sound: 7 von 10

79 von 100 SPIELSPASS

Hübsches Arcade-Basketball mit sinnvoller Stylus-Steuerung und einigen spaßigen Mehrspieler-Varianten.



Matthias Schmid 8 von 10

„Spaßiger Fun-Basketball für Fingerfertige"

"Mario Slam Basketball" ist einzig und allein auf den Stylus ausgelegt - und das funktioniert nach Absolvieren des ausführlichen Tutorials tadellos. Zwar klappen Pässe und Würfe nicht so akkurat wie bei einem herkömmlichen B-Ball-Spiel, die coolen Special-Moves und das pfiffige Münzen/Punkte-System machen den Nachteil aber wieder wett. Die tolle Optik, freischaltbare "Final Fantasy"-Spieler und heiße Duelle mit nur einem Modul runden die Ballhatz ab.



Ulrich Steppberger 6 von 10

„Die Fummelsteuerung dominiert das Spiel"

Nett sehen Marios Dribbelkunst und Korbjagd ja aus - aber hier irritiert mich die Steuerung. Klar, der Stylus-Einsatz ist eigentlich originell, bringt aber keine Vorteile: Mit traditioneller Knopfbelegung ginge es mindestens genauso gut. So wird das Geschehen auf dem Platz eher undynamisch und vor allem in der Defensive unflexibel, was bei den später ziemlich nervigen Gegnern schon mal frustet. Kurz gesagt: Nette Idee, Umsetzung gewöhnungsbedürftig.

DS-Faktor

Hier zählt nur der Touchscreen: Treffsichere Würfe und derbe Fouls gelingen via Stylus-Wischer. Wer länger Druck auf den unteren Screen ausübt, geht in der Defensive in die Block-Position oder lädt in der Offensive einen treffsicheren Super-Schuss auf. Viel ist optisch auf dem Touchscreen nicht los, ein Radar sorgt für Übersicht. Ähnlich "Nintendogs" dürft Ihr bei "Mario Slam Basketball" in einen WiFi-Modus schalten, der nahe Modul-Besitzer aufspürt.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Tiger Woods
PGA Tour 07

Sport >> Golf



PSP Voll auf den Abschlag konzentriert: Holt mit dem Analogstick aus und drescht den Ball in die Ferne. Hoffentlich habt Ihr zuvor den passenden Schläger gewählt.

So viel ist klar: Wer auf eine realistische Umsetzung und echte Profis Wert legt, kommt an Electronic Arts' Golf nicht vorbei. Aber lohnt sich eine Anschaffung auch für Besitzer der 06er-Version?

Wie gehabt schlagt Ihr den Ball per Analogstick-Schwung über den Rasen. Je nachdem, wie weit Ihr ausholt, führt Ihr einen dosierten bzw. voll durchgezogenen Schlag aus. Mit der R-Taste gebt Ihr der weißen Kugel zusätzliche Power oder schneidet sie an. Eingelocht wird schließlich mit Hilfe einer speziellen Putt-Kamera, die Euch vor dem Schlag anzeigt, ob Ihr rechts oder links vorbeischiebt.

Da Ihr im Gegensatz zum Vorgänger direkt auf den Schläger für die nächst kürzere Distanz zugreifen könnt, habt Ihr den passenden Putter im Nu zur Hand. Endlich dürft Ihr auch eine 'echte' Karriere antreten: Bestreitet Turniere und kämpft Euch unter die 30 besten Spieler. Könnt Ihr Euch dort bis Saison-Ende halten, nehmt Ihr an einem 'FedEx Cup' teil.

Bei der Grafik hat sich wenig getan – im Vergleich zum Vorgänger fällt lediglich eine etwas sattere Farbgebung ins Auge. Dafür dürft Ihr Euch jetzt dank Online-Anbindung mit Kontrahenten rund um den Globus messen. Für den passenden Ohrenschmaus könnt Ihr selbst sorgen: Fügt einfach eigene MP3s zur Tracklist hinzu. *ak*



André Kazmaier

8 von 10

„Gefällt mir rundum gut"

Wieso in der Vorjahresversion die Funktion zur Auswahl des nächst 'kleineren' Schlägers fehlte, ist mir schleierhaft, aber mein Hauptkritikpunkt ist somit beseitigt. Super auch, dass ich im Karriere-Modus jederzeit speichern kann. Grafisch und spielerisch hat sich zwar wenig getan, aber da gab's schon beim Vorgänger wenig zu meckern. Der Analog-Schwung ist zwar nicht optimal dosierbar, fühlt sich jedoch weitaus realistischer an als eine Drei-Klick-Steuerung. Das Putten unter Zuhilfenahme von Kamerafahrten finde ich dagegen merkwürdig – das geht noch besser!

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler	>>	Electronic Arts, USA
Hersteller	>>	Electronic Arts
Zirka-Preis	>>	45 Euro
Sprache	>>	deutscher Text
Termin	>>	September

frei USK

Alternativen

PSP	**Everybody's Golf** (81 von 100 in Ausgabe 1)
DS	**Touch Golf** (79 von 100 in Ausgabe 2)

Tiger Woods PGA Tour 07

Pro
- realistische Golf-Umsetzung
- komplexer Karriere-Modus
- Speichern jederzeit möglich
- immerhin 12 Golfkurse...

Contra
- ...von denen 5 vom Vorgänger sind
- Putten nach wie vor nicht ideal

Multiplayer: 7 von 10 — 1 bis 2 — Online und WiFi, eine Disc pro Spieler

Grafik: 7 von 10

Sound: 7 von 10

82 von 100 SPIELSPASS

Umfangreiche, realistische Golfsimulation mit motivierendem Karriere-Modus und Online-Matches.



PSP Ob das ein Treffer wird? Selbst wenn Ihr mittels Zielmarkierung das leere Eck anvisiert, sind Tore durch einfache Fernschüsse nicht garantiert.

NHL 07

Sport >> Eishockey

MOBILE GAMER BEST BUY GOLD AWARD

Mit einem Jahr Verspätung beglückt Electronic Arts nun auch Eishockey-Fans – "NHL 07" läutet die Kufenflitzer-Saison auf der PSP ein.

Im Gegensatz zu den großen Konsolen-Brüdern orientiert sich das Handheld-"NHL" mehr an den arcadelastigen Serien-Wurzeln. Unterwegs gibt es also keine komplizierteren Steuerungseigenheiten zu beachten, statt dessen wird mit den traditionellen Belegungen für Pass, Schuss und Check gespielt. Komplexere Aktionen sind durch Schultertasten-Einsatz möglich, aber nicht zwingend notwendig. Das Geschehen auf dem Eis besitzt eine ordentliche Prise Realismus, ist aber konsequent auf Spielspaß getrimmt und damit für jedermann zugänglich.





PSP Jubelarien (ganz oben) und Nahaufnahmen sind schick in Szene gesetzt.

Neben den Originalteams der nordamerikanischen Profiliga und vielen Nationalmannschaften tummeln sich auch ein paar europäische Ligen auf der UMD, darunter die heimische DEL. Tretet zu flotten Freundschaftsspielen, einem vereinfachten Weltturnier und einer kompletten NHL-Saison an und liefert Euch heiße Partien. Wer es ganz unkompliziert mag, für den gibt es noch zwei andere Spielvarianten: Beim 'Free for All' und dem Shootout-Minispiel duelliert Ihr Euch auf einem Hobbyplatz nur mit dem Torwart.

Wer dagegen mehr Verantwortung tragen will, steigt in den langfristigen 'Dynasty'-Modus ein: Hier übernehmt Ihr über mehrere virtuelle Saisons hinweg die Rolle des Managers Eures Lieblingsteams. Bestimmt dessen Geschicke in allen Belangen – vom Finanziellen über Kaderzusammenstellung und Trainingsplan bis zu Vertragsverhandlungen und Talentsuche.

Und wer sich gegen menschliche Kontrahenten beweisen will, hat jede Chance dazu: Matches sind per WiFi-Verbindung sowohl lokal als auch über Internet möglich. *us*



PSP Durch das Breitbild-Format liefert die Seitenperspektive die beste Übersicht. Wer will, kann wie auf den Heimkonsolen auch die Vertikal-Alternative wählen.

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler	>>	Electronic Arts, Kanada
Hersteller	>>	Electronic Arts
Zirka-Preis	>>	50 Euro
Sprache	>>	deutscher Text
Termin	>>	Ende September

frei USK

Alternativen

PSP	keine erhältlich
DS	keine erhältlich

NHL 07

Pro
- schicke Optik
- hohe Spieldynamik
- unkomplizierte und gute Steuerung
- Internet-Matches möglich
- viele motivierende Spielmodi

Contra
- Torwart ist nicht der Klügste

Multiplayer: 9 von 10 – 1 bis 2 – Online und WiFi, eine Disc pro Spieler

Grafik: 8 von 10

Sound: 7 von 10

86 von 100 SPIELSPASS

Gelungenes PSP-Debüt: Das Handheld-Eishockey sieht gut aus, steuert sich prima und hat reichlich Spielmodi.



Ulrich Steppberger – 8 von 10

"PSP-Kufencracks ziehen das große Los"

So muss eine Handheld-Portierung sein: "NHL 07" sieht tadellos aus und gefällt mit optischen Details sowie einem stets flüssigen Geschehen, das sich zudem einwandfrei spielt. Da die Entwickler klugerweise entschieden haben, nicht auf Teufel komm raus die Steuerung der 'großen' Versionen umzusetzen, funktioniert die etwas nostalgisch angehauchte Kontrolle nahezu perfekt. Dank vieler (wenn auch teils abgespeckter) Spielmodi und der erstklassigen Präsentation ist für Langzeitmotivation gesorgt – viel besser kann ich mir ein mobiles Eishockey kaum vorstellen.



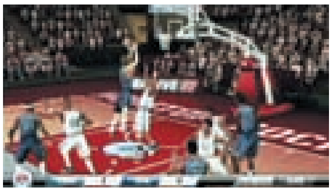
Matthias Schmid – 8 von 10

„Ein Match zwischendurch geht immer"

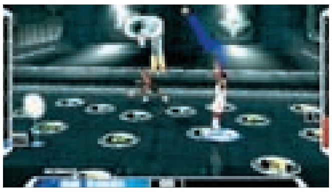
Kaum hatte mein Kollege Ulrich mir das "NHL 07"-Testmuster in die Hand gedrückt, war ich schon hin und weg von der flotten Scheibenschießerei. Alle Stars, die ich noch von den letzten Olympischen Winterspielen im Kopf habe, lassen ihre Kufen übers Eis gleiten – der prall gefüllten NHL-Lizenz sei Dank. Zwar bin ich als passionierter (virtueller) Fußballspieler bei Sportspielen aufs Digikreuz fixiert, der Analogknüppel leistet jedoch bei "NHL 07" hervorragende Dienste. Also gibt's von meiner Seite mal kein Gemecker über EAs alljährliches Sportspiel-Update, sondern ein dickes Lob.

NBA Live 07

Sport >> Basketball



PSP **Hart verteidigt: Die CPU-Spieler attackieren Euch ohne Unterlass – Dallas-Star Nowitzki ist der Leidtragende.**



PSP **Auf Risiko oder Sicherheit? Wer von weiter weg wirft, kassiert beim '2-Ball'-Minispiel mehr Punkte.**

Zum zweiten Mal lässt Electronic Arts die "NBA Live"-Baller auf Sonys PSP los: Flotter Spielablauf, eine unkomplizierte Steuerung und die Lizenz der amerikanischen Profi-Liga sollen die Ballhatz in die Hitregionen hieven.

Gesteuert wird mit dem Ministick, das Steuerkreuz gibt lediglich taktische Anweisungen. Auf der linken Schultertaste versteckt sich das Superstar-Feature: Hiermit packt Ihr individuelle Glanzstücke der NBA-Helden aus. Ansonsten freuen sich Offensivspieler über blitzschnelle Dribbelkunststücke dank Viereck-Taste.

Wenn Ihr Euch bereits in Standardpartien, bei WiFi-Duellen oder auf dem All-Star-Wochenende ausgetobt habt, startet doch den 'Dynasty'-Modus: Hier lenkt Ihr die Geschicke eines NBA-Teams, angefangen vom Trainingslager, über die Drafts bis hin zur Meisterrunde oder Off-Season. Ihr checkt Eure E-Mails auf dem PDA, heuert Talente an und dürft jederzeit in simulierte Partien einsteigen – praktisch! Zwei Minispiele runden das Basketball-Paket ab: Während Ihr beim '2-Ball' gegen einen Kontrahenten antretet und auf farbigen Feldern um die Punkte wetteifert, seid Ihr im 'Handles'-Game allein auf dem Parkett: Dreht die PSP hochkant, gebt rasant Tastenkommandos ein und seht den lässigen Tricks der Stars zu. *ms*



PSP **Spektakulär muss es sein: Beim Dunk-Wettbewerb des All-Star-Wochenendes fliegen die Stars durch die Lüfte.**



Matthias Schmid

8 von 10

„Rundum gelungenes Sportspektakel"

Gute Spielbarkeit, schicke Grafik, viele Spielmodi – warum reicht's trotzdem nicht zum Hit? Vor allem in der Defensive habt Ihr aufgrund der simplen Kontrollen zu wenig Möglichkeiten; gegnerische Asse sind Euch dank der 'Superstar'-Moves weit überlegen. Fast-Breaks hingegen führen zu selten zum Erfolg, Eure Mitspieler laufen einfach zu schlecht mit. Viel cleverer die Gegner-Intelligenz kurz vor dem Ende: Liegen die CPU-Spieler in Führung, spielen sie die Shot-Clock gnadenlos herunter. Lob verdient der gigantische 'Dynasty'-Modus, der mit viel Manager-Drumherum wochenlang Spielspaß garantiert. Die Minigames fallen in die Kategorie 'nette Dreingabe'; dass Ihr eigene MP3s als Hintergrundmusik einbauen dürft, finde ich klasse.

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler >>	Electronic Arts, Kanada
Hersteller >>	Electronic Arts
Zirka-Preis >>	50 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	5. Oktober

frei USK

Alternativen

PSP	**NBA Street Showdown** (74 von 100 in Ausgabe 1)
DS	**Mario Slam Basketball** (79 von 100 in dieser Ausgabe)

NBA Live 07

Pro
- tolle Optik mit klasse Animationen
- dicker Karriere-Modus
- All-Star-Weekend & Dunk-Festival
- vielfältiges Offensive-Repertoire...

Contra
- ...aber wenig Defensiv-Strategien
- CPU-Intelligenz unausgewogen

Multiplayer 7 von 10 — 1 bis 2 — WiFi, eine Disc pro Spieler

Grafik 8 von 10

Sound 8 von 10

81 von 100 **SPIELSPASS**

Dickes Basketballpaket mit Orginal-Lizenz, Karriere-Modus, All-Star-Wochenende und Minispielen.





PSP Wie der erste PSP-Teil glänzt "Ridge Racer 2" mit famoser Grafik. Die neuen Kurse sind mindestens genauso hübsch wie die bekannten.

Ridge Racer 2

Rennspiel >> Arcade

Mobile Gamer Best Buy Platin Award

Zum PSP-Start veröffentlichte Namco einen Kracher, der schon den stationären Sony-Konsolen die Markteinführung erleichterte: "Ridge Racer". Die blitzschnelle Raserei überzeugte mit toller Spielbarkeit und beeindruckender Grafik – 90 von 100 Punkten in der ersten *Mobile Gamer* waren der gerechte Lohn. Seitdem ist ein gutes Jahr vergangen und Namco hat sich mit Bandai zusammengeschlossen. Der neue japanische Megakonzern lässt die Gelegenheit nicht ungenutzt und bringt nun mit "Ridge Racer 2" einen Nachfolger an den Start.

Allerdings ist die Bezeichnung 'Fortsetzung' etwas hoch gegriffen: Im Kern bleibt nämlich alles beim Alten, sowohl Grafik als auch Steuerung entsprechen dem Vorgänger. Ihr saust also erneut über edel in Szene gesetzte Parcours, ladet durch schwungvolle Drifts Eure Turbovorräte auf und lasst die CPU-Konkurrenten an Euren Auspuffgasen schnuppern.

Im Mittelpunkt steht erneut die Welt-Tour, bei der Ihr in zahlreichen Turnieren Mindestplätze erreichen müsst und in der Ihr ein Quartett neuer 'Special'-Flitzer ergattert. Alternativ nehmt Ihr an Zeitrennen teil oder versucht Euch in drei frischen Arcade-Rennvarianten: Duelliert Euch mit nur einem Kontrahenten, erreicht den nächsten Checkpoint, bevor der Countdown abläuft oder lasst bei Eliminationsläufen ein Gegner-Trio hinter Euch. Ebenfalls wieder an Bord: WiFi-Läufe für bis zu acht Teilnehmer.

Während Ergänzungen wie ein neues Render-Intro und ein Dutzend zusätzlicher Songs nett, aber unspektakulär sind, glänzt "Ridge Racer 2" mit seinem aufgestockten Streckenaufgebot: Neben allen Kursen des Vorgängers feiern neun weitere Pisten ihr PSP-Debüt – alle wurden von den PSone-Episoden übernommen, womit Handheld-Raser nun (inklusive der Rückwärtsvarianten) auf satten 42 Strecken Vollgas geben. *us*

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler	Namco, Japan
Hersteller	Bandai-Namco
Zirka-Preis	50 Euro
Sprache	komplett deutsch
Termin	Mitte Oktober

frei USK

Alternativen

PSP	**Burnout Legends** (90 von 100 in Ausgabe 1)
DS	**Asphalt Urban GT** (nicht getestet)

Ridge Racer 2

Pro
- großartige Grafik
- überragendes Tempogefühl
- aufgestockte Streckenzahl
- Drift- und Turbosystem gelungen

Contra
- kaum Neuerungen zum Vorgänger
- Musik erneut Geschmackssache

Multiplayer: 9 von 10 – 1 bis 8 – WiFi, eine Disc pro Spieler
Grafik: 9 von 10
Sound: 8 von 10

91 von 100 SPIELSPASS

Brillante Arcade-Raserei mit Top-Optik. Zwar umfangreicher als der Vorgänger, aber dennoch 'nur' ein Update.



Ulrich Steppberger – 10 von 10

„Rennspiel-Recycling auf höchstem Niveau"

Als "Ridge Racer"-Fan begeistert mich natürlich auch die Fortsetzung: Mehr Autos, mehr Musik, mehr Rennmodi und vor allem mehr Strecken – das erfreut mein Raserherz. Andererseits verdienen die Entwickler einen dicken Rüffel für die dreiste Update-Politik: Spielerisch hat sich jenseits des aufgestockten Umfangs nichts getan. Grafik wie auch Steuerung blieben exakt wie beim Vorgänger – also absolut großartig, doch ich vermisse echte Neuerungen gerade bei der Welt-Tour. Wem das Original reicht, für den ist "Ridge Racer 2" darum trotz aller Qualitäten kein Pflichtkauf.



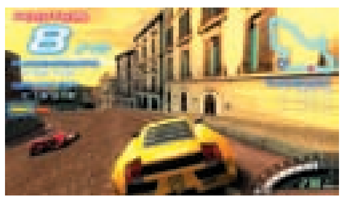
Martin Gaksch – 9 von 10

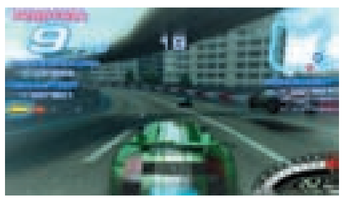
„Gemischte Gefühle: Top-Spiel und Abzocke"

Ulrich hat es auf den Punkt gebracht: "Ridge Racer" ist und bleibt das beste Rennspiel für die PSP – und wird mit Teil 2 in Sachen Umfang optimiert. Insofern freuen sich PSP-Frischlinge auf ein exzellentes Paket, das in sich stimmig ist, grafisch keine Wünsche offen lässt und langfristig motiviert. Wer jedoch den Erstling bereits besitzt, der muss sich überlegen, ob er für neue Strecken 'schon wieder' 50 Euro ausgibt. Eigentlich hätte es eine preiswerte 'Strecken-Disc' für Besitzer des Originals auch getan – denn programmtechnisch hat sich bei Teil 2 kaum etwas geändert.



PSP Einige der neuen Pisten sind klar auf Vollgasrennen ausgelegt. In diesem Fall habt Ihr nur wenige Gelegenheiten für die Turbo-spendenden Drifts.





PSP Zündet Ihr den Nitro-Boost, verschwimmt sogar der Bildschirm (unten).

Juiced: Eliminator

Rennspiel >> Arcade

Nicht nur bei "Need for Speed" ist Tuning angesagt: In "Juiced: Eliminator" geht Ihr als Raser-Neuling an den Start und flitzt mit aufgebohrten Boliden über abgesperrte Kurse. Erarbeitet Euch durch gute Leistungen den Respekt der acht Crews in der Stadt – dann gibt's die Erlaubnis, auch in deren Gebieten zu starten. Bei Siegen und Wetten locken Moneten, die Ihr in neue Vehikel und Upgrades investiert. Steigt Euer Ruhm, schließen sich Euch Fahrer an und Ihr könnt zu Teamrennen antreten, bei denen Ihr den Kollegen rudimentäre Anweisungen gebt. Außerdem erhaltet Ihr Duell-Herausforderungen, bei denen es um alles oder nichts geht – der Gewinner bekommt beide Fahrzeuge. Je nach Veranstalter erwarten Euch verschiedene Rennarten: So muss schon mal ein Zeitlimit eingehalten werden oder nach jeder Runde scheidet der Letzte aus. Protz-Piloten versuchen sich schließlich beim 'Angeben' und sorgen mit allerlei Tricks für Asphalt-Radierungen. *us*



Ulrich Steppberger
8 von 10
„EAs Tuning-Riege bekommt Konkurrenz"

In der flotten Raserei stecken jede Menge durchdachte Ideen, die bisherige PSP-"Need for Speed"-Episoden so nicht bieten. Allerdings verpackten die Entwickler alles in einer teils erschreckend tristen Optik, die trotz ordentlicher Technik nicht sonderlich verlockend wirkt. Wer sich davon nicht irritieren lässt, bekommt ein ausgefuchstes Rennspiel mit vielen Features und Möglichkeiten, das nur manchmal holprig geriet: Gerade zu Beginn wiederholen sich einige Rennen oft, und der Verlust des besten Autos wegen einer Duell-Niederlage frustiert schon mal.



PSP In der fiktiven Westküsten-Metropole von "Juiced: Eliminator" rast Ihr nicht nur in abgesperrten Straßenschluchten: Auch auf Kursen durch lauschige Parkanlagen oder auf rasanten Rennstrecken geht es um Positionen und hohe Wetteinsätze.

Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Entwickler >>	Juice Games, England
Hersteller >>	THQ
Zirka-Preis >>	50 Euro
Sprache >>	komplett deutsch
Termin >>	im Handel

USK: frei

Alternativen

PSP	**Need for Speed: Most Wanted 5-1-0** (76 von 100 in Ausgabe 2)
DS	**Asphalt Urban GT** (nicht getestet)

Juiced: Eliminator

Pro
- viele Strecken
- abwechslungsreiche Rennvarianten
- umfangreicher Karriere-Modus...

Contra
- ...der allerdings teilweise frustig ist
- triste Optik
- häufige Ladepausen

Multiplayer: 8 von 10 (WiFi, eine Disc pro Spieler), 1 bis 6
Grafik: 6 von 10
Sound: 7 von 10

78 von 100 SPIELSPASS

Hinter dem biederen Äußeren verbirgt sich ein ausgewachsener Tuning-Raser mit interessanten Eigenheiten.

Formel Eins 06

Rennspiel >> Simulation

Gerade mal neun Monate nach dem Formel-Eins-Pionier "F1 Grand Prix" bringt Sony ein Update. Doch nur mit aktualisierten Saisondaten ist es diesmal nicht getan: Stattdessen diente das PS2-Pendant als 1:1-Vorlage für die PSP-Raserei.

Neben obligatorischem Zeitfahren und 'Schnellen Rennen' warten komplette Grand-Prix-Wochenenden samt Training und Qualifikation sowie der neue Karriere-Modus. Bei Letzterem arbeitet Ihr Euch vom F1-Rookie bis zum Weltmeister hoch. Zwischen den Cockpit-Einsätzen akzeptiert Ihr Angebote neuer Teams, tretet zu Testfahrten an und greift auf Fahrerinfos oder Emails zu. Die Rennen auf 18 originalgetreuen Pisten mit 22-köpfigem Fahrerfeld gestalten sich dank abschaltbarer Fahrhilfen (Traktionskontrolle, ABS) und drei Schwierigkeitsgraden herausfordernd. Wüste Rempeleien und Abkürzen der Strecke werden mit Schaden am eigenen Wagen bzw. Sofort-Strafen (kurzzeitige Geschwindigkeitsbegrenzung) geahndet. Für Abwechslung sorgen interaktive Boxenstopps mittels Tastenkommandos. *ts*



Thomas Stuchlik
7 von 10
„Endlich Fahrspaß mit Anspruch"

Krankte der Formel-Eins-Erstling "F1 Grand Prix" noch an simplem Fahrverhalten und wildem Pulkgerempel, punktet der neueste Rasersspross mit einer gut auf die PSP angepassten Steuerung. Diese erweist sich als nicht ganz so direkt – dennoch sind hier deutlich flüssigere Runden möglich. Auch dank des abwechslungsreichen Karriere-Modus kommt Rennatmosphäre auf. Dazu trägt ebenso das klügere Fahrerfeld bei, das sich dem eigenen Fahrverhalten anpasst. Schade nur, dass in letzter Minute alle Multiplayer-Modi gestrichen wurden.



PSP Hilfreich: Neben informativen Anzeigen wie der Karte (links) oder dem Fahrzeugzustand (rechts) gibt der Boxenfunk Auskunft über allerlei Rennereignisse.

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler >>	Traveller's Tales, England
Hersteller >>	Sony
Zirka-Preis >>	50 Euro
Sprache >>	komplett deutsch
Termin >>	im Handel

USK: frei

Alternativen

PSP	**DTM Race Driver 2** (86 von 100 in Ausgabe 1)
DS	**keine erhältlich**

Formel Eins 06

Pro
- Saisondaten von 2006
- abwechslungsreiche Spielmodi
- intelligente Gegner

Contra
- eigenwilliges Schadensmodell
- teils pixelige Randbebauung
- keine Multiplayer-Modi

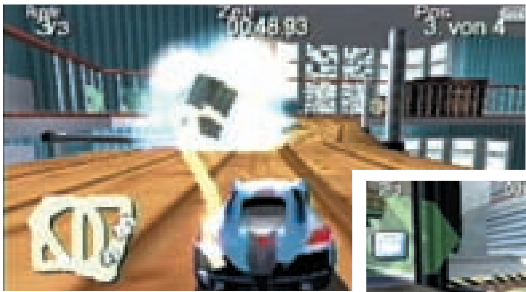
Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 7 von 10
Sound: 6 von 10

74 von 100 SPIELSPASS

Rundum verbessertes F1-Spektakel mit aktuellen Saisondaten und großem Umfang – leider nur für Einzelspieler.

Pocket Racers

Rennspiel >> Action



PSP Demolition Car: Einige Waffen schaden nicht den Gegnern, sondern zerstören Strecken-Gegenstände.



PSP Die Autos klein, das Gedränge groß: Manche Gegner rammen Euch unbarmherzig zur Seite.

Schlimm genug, dass man als feiernder Teenie von einem Dämon in ein Miniaturauto verwandelt wird und um seine Seele fahren muss. Schlimmer noch, sich das als Story für ein Rennspiel auszudenken.

Trotz Hokuspokus-Hintergrund ist "Pocket Racers" von Blade Interactive nichts anderes als ein auf düster getrimmtes "Micro Machines": Mit einem Haufen kleiner Autos tretet Ihr in einer viel zu großen Umgebung bei Rennen an. Das Strecken-Repertoire reicht von Küchenzeile und Wohnstube bis zu Treppenparcous im Kinderzimmer. Mittels herumliegender Power-Ups machen sich die flinken Flitzer das Leben zur Hölle: Verwandelt den Gegner in einen Eisblock, jagt ihm eine Rakete ins Heck oder blockiert mit Gegenständen seinen Weg. Schutzschilde und Nitro-Boost entziehen Euch einmalig der Gefahr einer Attacke.

Auf den Gewinner warten nicht Ruhm und Ehre, sondern seine Seele und die seiner Freunde. Verliert Ihr ein Rennen, holt sich der Seelendieb einen der fünf Kumpels. Deren Leben und Autos könnt Ihr mittels im Rennen aufgesammelter Seelenspitter reaktivieren. Die geräumigen Areale machen es jedoch schwer, alle Scherben zu finden. Kollegialität spielt im Multiplayer keine Rolle, wenn Ihr in den Modi 'Rennen', 'Domination' und 'Fußball' nach dem Sieg greift. *jw*

Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Entwickler >>	Blade Interactive, England
Hersteller >>	Konami
Zirka-Preis >>	35 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	September

USK 6

Alternativen

PSP	**Micro Machines V4** (74 von 100 in dieser Ausgabe)
DS	**Mario Kart DS** (91 von 100 in dieser Ausgabe)

Pocket Racers

Pro	+ abwechslungsreiche Strecken + Waffen
Contra	– unübersichtliches Streckendesign – Autos bleiben in Objekten hängen – Ruckler und Slowdowns – zu schwer

Multiplayer: 6 von 10 — 1 bis 4, WiFi, eine Disc pro Spieler
Grafik: 5 von 10
Sound: 5 von 10

58 von 100 SPIELSPASS

Unscheinbare und insgesamt lieblose Miniatur-Raserei mit technischen Schwächen.



Janina Wintermayr — 5 von 10

"Magisches Micro Machines mit Mängeln"

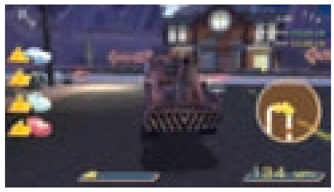
Zum Glück für Konami werden Rennspiele nicht nach ihrer Hintergrundgeschichte bewertet. Denn dann gäbe es für "Pocket Racers" und dessen hirnrissige Story garantiert Punktabzug. Bedanken darf sich der Konami-Raser für die durschnittliche Wertung schließlich bei der durchwachsenen Technik: Teils massive Performance-Einbrüche und eine fehlerhafte Kollisionsabfrage boykottieren den Spielspaß. Hin und wieder blieben unsere Flitzer nach besonders unglücklichen Unfällen und Abstürzen in Gegenständen hängen oder wurden innerhalb eines Objektes auf die Strecke zurückgesetzt. Allgemein fehlt es "Pocket Racers" am Charme eines "Micro Machines", um Rennspielfans trotz Online-Modus langfristig zu motivieren.

Cars

Rennspiel >> Arcade



PSP Lightning McQueen hat als Rennwagen Vorteile in der Tempo-Kategorie.



PSP Auch Trucker-Kumpel Hook darf bei den Rennen ran.

Beim neuen Pixar-Film "Cars" ist der Name Programm, denn es kommen ausschließlich Vierräder aller Art und Größe vor. Auch bei den Videospiel-Umsetzungen stehen selbstredend die Flitzer rund um den Star-Boliden Lightning McQueen im Mittelpunkt.

Für die PSP entwickelten die Rainbow Studios einen reinrassigen Arcade-Flitzer: Die Handlung setzt nach dem Filmende an, Ihr müsst Euren beschaulichen Heimatort vor unerwünschten Besuchen einer aufdringlichen Tuning-Sippe schützen. Natürlich entscheiden Autos solche Dinge bei rasanten Wettfahrten. Deshalb geht es mal mit Euren Freunden, mal gegen die Fieslinge auf zahlreichen 3D-Rennpisten zur Sache. Maximal sechs Teilnehmer flitzen um den Sieg, wobei Fairness im Mittelpunkt steht. Ihr könnt zwar driften, springen und Turbos zünden, aber Bordwaffen sind tabu. Jeder Kurs hat einige versteckte Abkürzungen und natürliche Hindernisse, die Ihr geschickt zu Eurem Vorteil nutzt. Neben Einzelrennen und Story-Modus können bis zu vier "Cars"-Freunde per WiFi gegeneinander ran. *us*

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler >>	Rainbow Studios, USA
Hersteller >>	THQ
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	komplett deutsch
Termin >>	im Handel

USK frei

Alternativen

PSP	**Pocket Racers** (58 von 100 in dieser Ausgabe)
DS	**Ford Racing 3** (67 von 100 in Ausgabe 4)

Cars

Pro	+ trifft den Charme des Films + eingängige Steuerung + Rennstrecken mit Abkürzungen + flüssige und filmnahe Optik...
Contra	– ...aber teilweise etwas eintönig – zu wenig Pisten-Varianten

Multiplayer: 7 von 10 — 1 bis 4, WiFi, eine Disc pro Spieler
Grafik: 6 von 10
Sound: 5 von 10

69 von 100 SPIELSPASS

Technisch nett anzusehende Rennspielumsetzung des Pixar-Films, der allerdings etwas Tiefgang fehlt.



Ulrich Steppberger — 6 von 10

„Für eine Film-Lizenz ganz in Ordnung"

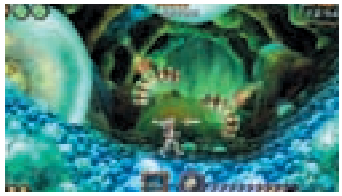
Auch der neueste Pixar-Film erfüllt die Erwartungen – und diesmal wurde kein unmotiviertes Jump'n'Run dazu gestrickt. Wenn Autos die Hauptrolle spielen, liegt eine Flitzerei natürlich näher. Auf der PSP machen die sympathischen Karossen eine optisch ordentliche Figur. Die Grafik bleibt fast immer flüssig, fällt allerdings manchmal etwas eintönig aus. Der Spielablauf ist zielgruppengerecht nicht sonderlich komplex – die Abkürzungen auf den Kursen solltet Ihr trotzdem einstudieren, um Siege zu feiern. Auf Dauer fehlt mir aber etwas die Abwechslung: Denn dazu fallen die Rennen meist zu ähnlich aus, auch Überraschungen gibt's keine.



PSP Superbe Optik gepaart mit diffiziler, meisterhafter Spielbarkeit: Der vierte Teil der "Ghosts'n Goblins"-Serie ergötzt Euch mit herrlicher 2D-Grafik samt 3D-Effekten. Die gewöhnungsbedürftige, jedoch einwandfreie Steuerung hat sich hingegen nicht verändert.







PSP Egal ob Kriechtier, Mittelboss oder Zähnefletscher: Mannigfaltige Gegner machen Euch das Leben schwer.

Ultimate Ghosts'n Goblins

Reaktion >> Jump'n'Shoot

Über zwanzig Jahre ist es her, als Arthur zum ersten Mal seine holde Maid aus den Fängen Luzifers befreite. Schon damals bekämpfte der verliebte Ritter unzählige Monstergestalten mit Lanze, Messer oder Fackel und meisterte knifflige Sprungpassagen dank einzigartiger Hüpftechnik (von Kritikern auch Hampel-Hopser genannt). Trotz zahlreicher Programmierfehler (Ihr schwebt in der Luft, Gegner marschieren durch Wände und Felsen) sowie unfairer Stellen mauserte sich Capcoms knallharter Action-Hüpfer zum Spielhallen-Hit. Die unzähligen Heimcomputer- und Konsolenumsetzungen hielten sich weitgehend an die Arcade-Version, der schier unmenschliche Schwierigkeitsgrad blieb überwiegend erhalten. Im Dreijahres-Rhythmus folgten zwei spielerisch und grafisch deutlich verbesserte Fortsetzungen. Danach gönnte sich Ritter Arthur eine lange Pause und feiert nun auf der PSP ein Comeback.

Jetzt ist alles leichter

Heute wie damals entführt ein finsterer Lump die Herzensdame Eures Protagonisten Arthur. Dieser lässt sich nicht lange bitten und kämpft sich im ersten Level wie gewohnt durch einen gruseligen Friedhof. Neu hingegen sind die drei unterschiedlichen Spielmodi. Einsteiger starten mit dem Anfänger-Modus und erhalten neun Ritterleben, einsammelbare Energiepunkte und starten nach einem Lebensverlust von derselben Stelle. Experten müssen hingegen mit drei Leben auskommen, jede Gegnerberührung kostet Euch die Rüstung und der adelige Held wehrt sich gegen die monströse Brut fortan in Unterhosen.



André Kazmaier

8 von 10

„Stylische Action mit bockiger Steuerung"

Schande über mein Haupt: Ich muss gestehen, dass ich keinen der Vorgänger ernsthaft gezockt habe. Vielleicht kann ich deshalb die Euphorie von Raphael nicht ganz teilen. Zu Beginn trieb mich die unflexible Sprungsteuerung mit schöner Regelmäßigkeit zur Weißglut - eine Sprungkorrektur ist schier unmöglich. Auch zufällig auftauchende Gegnerhorden, die noch dazu über unendlich Verstärkung verfügen, zehren an meinen Nerven. Dass ich die Finger trotzdem nicht von "Ultimate Ghosts'n Goblins" lassen kann, liegt neben der herrlichen Präsentation vor allem am aufgepeppten Spieldesign. Zahlreiche, gut versteckte Zaubersprüche und Geheimgänge sorgen für Langzeitmotivation. Auch die Gegnervielfalt überzeugt: Ob gigantischer Boss oder mickriger Standardgegner - alle wurden herrlich in Szene gesetzt.

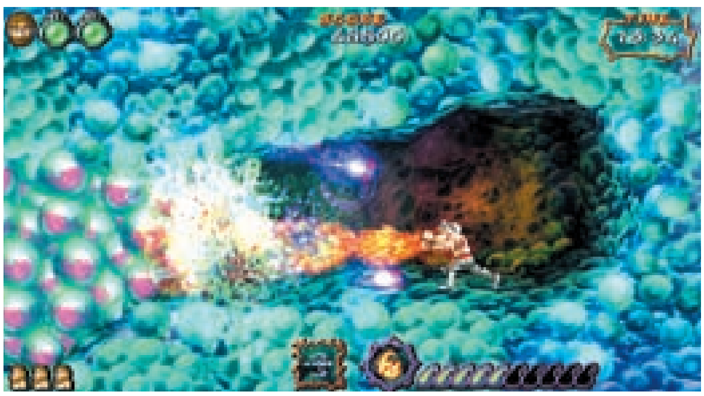


Raphael Fiore

9 von 10

„Harter Action-Ritter in Unterhosen"

Die spielerisch ausgefeilte und grafisch pompöse Wiedergeburt des härtesten Action-Hüpfspiels der 80er und frühen 90er Jahre ist beispielhaft gelungen. Die abwechslungsreichen Levels strotzen vor Geheimnissen, herrlich animierten Lebewesen und knackigen Hüpfpassagen. Leider trefft Ihr an einigen Stellen immer noch auf eine feindliche Übermacht, die Euch keine faire Chance lässt. Doch darüber sehe ich gerne hinweg, da sich selbst Einsteiger dank entschärftem Anfänger-Modus bis zur finalen Endboss-Tür vorkämpfen und sich Profis über die diffizile aber punktgenaue Steuerung freuen. Besonders motivieren mich zudem die Suche nach den goldenen Ringen sowie taktisch kluge Boss-Scharmützel. Capcom integrierte die neuen Spielelemente ideal, sodass sich Arthur den Ritterschlag wahrlich verdient hat.



PSP Simsalabim, die Wand ist hin: Dank Euren magischen Fähigkeiten findet Ihr etliche Geheimgänge – achtet jedoch auf Euren Magiebalken (unten rechts).



PSP Nervige Geisterhände: Einige Vasallen nerven mit unfairen, nicht vorsehbaren Attacken – am Besten gebt Ihr Euch mit diesen Lumpen gar nicht ab und fliegt gen Exit.



PSP Plattmacher: Neben millimetergenauen Hüpfpassagen müsst Ihr ab und zu simple Rätsel lösen: Hievt hier geweift die eisernen Statuen via Drehrad nach oben.

Außerdem startet Ihr nach einem Lebensverlust vom Level-Anfang.

Doch reden wir nicht immer vom Sterben, denn Arthur weiß sich zu wehren: In Schatzkisten verbergen sich neben Goldsäcken auch etliche aufrüstbare Waffen. Als Ferngeschoss eignen sich etwa das blitzschnelle Messer und die Armbrust, während Ihr für den Nahkampf Feuerfackel oder Weihwasserbomben einsetzt. Außerdem setzt Arthur ingesamt neun magische Attacken ein: Die Lichtmagie ist eine verheerende Nahkampfwaffe, der Unverwundbarkeitszauber erzeugt ein schützendes Kraftfeld und mit der magischen Uhr steht die Zeit für die Feinde still. Die Level-Architektur ähnelt den gruseligen Vorgängern, glänzt aber mit grafisch höchst anspruchsvoller 2D-Optik mit tollen 3D-Effekten. Marschiert etwa durch eine lodernde Höllengegend, watet durch modrige Sümpfe oder bekämpft schemenhafte Gestalten auf einem schwebenden Seelenbalken.

Streng geheim!

Anders als in seinen bisherigen Abenteuern entdecken eifrige Sammler unzählige Geheimnisse. Damit Euch die Entwickler den Einlass zum finalen Endgegner gewähren, müsst Ihr sogar 22 äußerst gut versteckte Ringe einsammeln – im normalen Schwierigkeitsgrad gar 33. Außerdem findet Ihr vier gepanzerte Kleidungsstücke: Die normale Ritterrüstung dient nur zum Schutz, mit der Königsrüstung erhaltet ihr verbesserte Waffen- und Magiekraft. Die verfluchte Rüstung beeinflusst Eure Fähigkeiten positiv oder negativ, und mit der dunklen Rüstung verbessert sich Eure Angriffskraft, dafür verliert Ihr das Zaubertalent. Zudem erhaltet Ihr nach anspruchsvollem Endgegnerscharmützel unverzichtbare Gegenstände wie den Doppelsprungschuh oder die Feder eines gefallenen Engels.

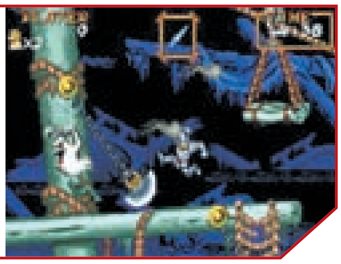
Auch umherliegende Schilder solltet Ihr einsammeln. Der Ritterschild hält einigen Angriffen stand, der Dämonenschild füllt bei Gegnerbeschuss die Magieanzeige und mit dem wichtigsten Item, dem Drachenschild, fliegt Ihr kurzfristig durch die Gegend und findet zahlreiche Ringe und Geheimabschnitte. Letztere führen Euch etwa zu Hexen: Wenn Ihr den alten Zauberdamen Nekrobaumblätter, Froschblut oder andere Leckereien vorbeibringt, schenken Euch die Hexenmeisterinnnen extrem wichtige Gegenstände. *rf*



PSP Bekannt? Serienkennern kommen diese kleinen Biester vertraut vor.

GBA-Hüpfer >> Super Ghouls'n Ghosts

Game-Boy-Besitzern mit stahlharten Nerven legen wir die 2002 erschienene SNES-Umsetzung "Super Ghouls'n Ghosts" ans Herz. Wunderschöne Bitmap-Optik, herrlich designte Levels und orchestraler Soundtrack begeistern nicht nur Retrofans. Die monströs schweren Hüpfpassagen verlangen Euch alles ab – und im Gegensatz zum PSP-Abenteuer müsst Ihr auf einen Einsteiger-Modus verzichten.





PSP An dieser Stelle trefft Ihr zum ersten Mal auf einen goldenen Drachen. Dieser spendiert Euch nach Abschuss den goldenen Schild. Mit diesem essentiellen Gegenstand könnt Ihr kurzfristig durch die Lüfte fliegen und etliche Geheimnisse aufdecken.

Schwierigkeit >> mittel bis schwer		
Entwickler	>>	Capcom, Japan
Hersteller	>>	Capcom
Zirka-Preis	>>	40 Euro
Sprache	>>	deutscher Text
Termin	>>	im Handel

USK 6

Alternativen

PSP	**Mega Man: Powered Up** (83 von 100 in Ausgabe 4)
DS	**Sonic Rush** (85 von 100 in Ausgabe 2)

Ultimate Ghosts'n Goblins

Pro
- bombastische 2D-Optik
- der heutigen Zeit ideal angepasste Oldschool-Jump'n'Shoot-Action
- motivierende Ring-Suche
- herausfordende Endgegner

Contra
- teils unfaire, hektische Stellen

Multiplayer: nicht möglich

Grafik: 10 von 10

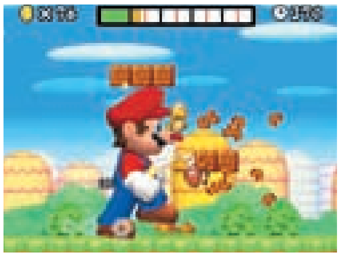
Sound: 8 von 10

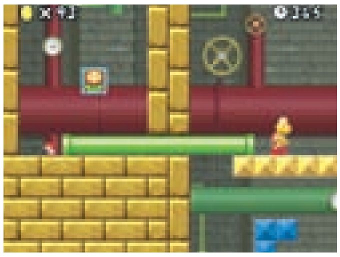
84 von 100 SPIELSPASS

Hüpfen und Ballern anno '85: mustergültige 2D-Wiedergeburt von Ritter Arthur (fast) ohne Fehl und Tadel.



DS In den (mindestens zwei) Schlössern pro Welt steigt der Schwierigkeitsgrad. Skelettgegner stehen nach einem Hopser wieder auf, Steinbrocken wollen Mario zermalmen.





DS Als Maxi-Mario stampf Ihr alles klein, als Zwerg könnt Ihr weiter springen.

New Super Mario Bros.

Reaktion >> Jump'n'Run

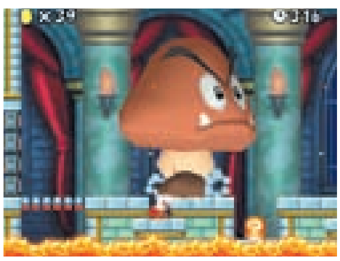
Mario hüpft endlich wieder! Und zwar klassisch, in der zweiten Dimension, von links nach rechts. Euer Ziel ist dasselbe wie vor gut 15 Jahren: Absolviert irrwitzige Parcours voller kniffliger Sprungpassagen, hüpft der knuddeligen Gegnerschar auf dem Kopf herum und rettet die liebreizende Prinzessin aus dem Armen eines Schildkrötenmonsters.

Altbacken ist Marios Jump'n'Run-Abenteuer deshalb noch lange nicht: Die Entwickler schneiderten ihrem Maskottchen etliche neue Fähigkeiten auf den Leib, andere Spielelemente wurden aus den Vorgängern (darunter auch 3D-Hüpfereien) übernommen. Beispielsweise wirft der Klempner nach dem Aufsammeln einer Feuerblume mit heißen Geschossen um sich oder nutzt Wände zum Doppelsprung. Bei mehreren Hopsern in Folge gewinnt Ihr zusätzlich an Höhe, ein anderes Mal kegelt Ihr mit erbeuteten Schildkrötenpanzern ganze Gegnerhorden vom Schirm. Komplett neu sind hingegen Marios Mutationen: Mampft Ihr einen blauen Pilz, schrumpft der Italiener auf Winzgröße – nun passt er durch enge Röhren und in kleinste Spalten. Verputzt Ihr hingegen einen Riesenpilz, wird Mario zum Gigant und trampelt ein komplettes Level zu Staub.

Meist findet Ihr diese Items in eben jenen Levels, in denen sie von Vorteil sind. Profis sparen sich den geeigneten Pilz in einem Slot auf dem unteren Schirm auf, um zig Geheimgänge und Abkürzungen aufzuspüren – davon gibt's in den acht Welten jede Menge. Zusätzlich hat Nintendo in jedem Abschnitt drei Goldmünzen versteckt, die Ihr nur mit Köpfchen und Übung ergattert. Viele Stylus-Minispiele und das WiFi-'Mario vs. Luigi'-Duell sorgen für Mehrspielerspaß. *ms*



DS Winzig müsst' man sein: Viele Goldmünzen holt Ihr nur mit dem richtigen Item.



DS Bosskampf: Versteckt Euch in den Lücken vor dem Riesen-Goomba.

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	Nintendo, Japan
Hersteller	Nintendo
Zirka-Preis	40 Euro
Sprache	deutscher Text
Termin	im Handel

USK: frei

Alternativen

PSP	**Mega Man Powered Up** (83 von 100 in Ausgabe 4)
DS	**Kirby: Power-Paintbrush** (82 von 100 in Ausgabe 1)

New Super Mario Bros.

Pro
- perfekte, pixelgenaue Steuerung
- beispielhaftes Leveldesign
- viele fantasievolle Szenarien
- motivierende Münzjagd
- Mini-Mario & Maxi-Mario

Contra
- Endgegner mit Feuerblume zu leicht

Multiplayer: 9 von 10 – 1 bis 2, WiFi, ein Modul für alle

Grafik: 9 von 10

Sound: 9 von 10

92 von 100 – SPIELSPASS

Spielspaß pur: fantastische Old-School-Hüpferei mit makelloser Steuerung und genialem Leveldesign – Pflichtkauf!



Martin Gaksch – 10 von 10

„Darauf habe ich fast zwanzig Jahre gehofft"

Seit dem allerersten "Super Mario Bros." anno '87 wollte ich ein Remake haben: Klassisches Spielprinzip, aber neue Levels und technisch auf dem aktuellen Stand. Jetzt darf ich frohlocken und freue mich über ein nahezu perfektes 2D-Hüpfspiel, wie es nur Nintendo hinbekommt. Dass hier dennoch keine 100 Punkte vergeben wurden, liegt einerseits am etwas zu knappen Umfang ("Yoshi's Island" z.B. hat deutlich mehr zu bieten); außerdem vermisse ich ein, zwei weitere Spielelement-Geistesblitze.



Matthias Schmid – 10 von 10

„Ganz klar mein Spiel des Jahres"

Lange habe ich auf den perfekten 2D-Hüpfer gewartet – "New Super Mario Bros." hat meinen Traum wahr gemacht. Zwar mögen Meckerer die mit Feuerblume leicht besiegbaren Bosse und das Fehlen einer revolutionären Neuerung bemängeln, in puncto Spielbarkeit und Leveldesign jedoch hat Nintendo alles richtig gemacht. Die unschlagbare Steuerung und die abwechslungsreichen Areale bilden die Basis; neue, sinnvolle Items und ein Potpourri an frischen Ideen runden das Abenteuer des Hüpfkönigs ab. Einfach genial ist die lang anhaltende Motivation dank zahlreicher Geheimräume, Abkürzugen und den gut versteckten Goldmünzen. Mamma mia!



DS-Faktor

Die DS-Eigenheiten kommen fast ausschließlich in den zahlreichen Minigames zum Tragen. Hier schrubbt und fegt Ihr über den Touchscreen, dass es eine Freude ist – die meisten dieser Bonusspiele waren aber auch schon in "Super Mario 64 DS" enthalten. Im Bild seht Ihr die Oberweltkarte, nachdem alles freigeschaltet wurde. Acht kunterbunte Welten, zahlreiche Glücksspiel-Pilzhäuser und vier freischaltbare Hintergründe für den unteren Schirm warten.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Gitaroo Man Lives

Reaktion >> Musikspiel



PSP Um die kniffligen Gitarrenpassagen zu meistern, hilft nur strenge Konzentration auf die Musikleiste – bei den durchgeknallten Animationen fällt das nicht leicht.

Der junge U-1 findet sich urplötzlich als namensgebender Musikheld wieder und muss (Gitarre spielend) Welten retten sowie garstige Song-Fieslinge im Duell besiegen. Ihr greift ihm dabei unter die Arme, indem Ihr den Part des Saitenschwingers übernehmt: Seid Ihr am Zug, schlängelt sich eine kurvige Linie über den Bildschirm, die Noten und Rhythmen symbolisiert. Ihr steuert eine zentral verankerte Markierung und folgt durch akrobatische Analogscheiben-Windungen dem Verlauf so exakt wie möglich – kommen speziell angezeigte Felder näher, schlagt Ihr auf Knopfdruck eine Note an.

Geht dagegen der Kontrahent in die Offensive, fliegen aus allen vier Richtungen Tastensymbole auf Euch zu, die nur durch eine zeitlich exakte Gegenreaktion abgewehrt werden. Neben der zehn Levels und Musikstile umfassenden Solo-Story geht Ihr auf Rekordjagd, um Figürchen für Eure Sammelmappe zu ergattern. Außerdem können sich zwei Gitarrenhelden per WiFi zusammen tun oder duellieren. *us*



PSP Für gute Leistungen erhaltet Ihr witzige Sammelfiguren.

Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Entwickler >>	Koei, Japan
Hersteller >>	THQ
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel

USK 6

Alternativen

PSP	**Lumines** (83 von 100 in Ausgabe 1)
DS	**Meteos** (75 von 100 in Ausgabe 1)



Ulrich Steppberger 7 von 10

„Schräg, schräger, Gitaroo Man"

Koei gebührt das Lob, ein so durchgeknalltes Spiel auf den Markt zu bringen. "Gitaroo Man Lives" erweist sich als schnell begreifener Geschicklichkeitstest, der durch seine Aufmachung punktet – sofern Ihr etwas für abgedrehte Kost übrig habt. Die eigens komponierte Musik deckt viele Stilrichtungen ab und gefällt mit hoher Qualität, zumal die Rhythmen prima mit der Steuerung zusammen passen. Schade nur, dass der Spaß recht kurz ist und ein paar Ärgernisse aufweist: So lenken die Hintergrundoptiken gelegentlich ab und plötzliche Schwierigkeitssprünge frusten.

Gitaroo Man Lives

Pro
- + einfaches & originelles Spielprinzip
- + hörenswerte Musik
- + schrille Präsentation...

Contra
- – ...die teils vom Geschehen ablenkt
- – wenige Levels
- – Schwierigkeitsgrad unausgewogen

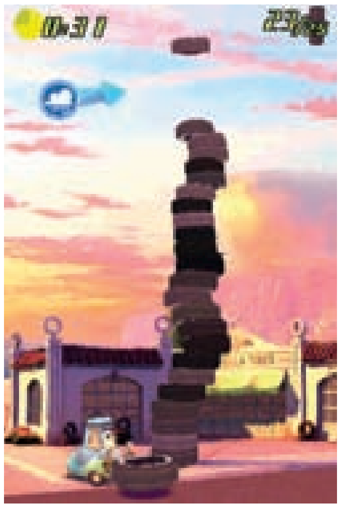
Multiplayer: 7 von 10 – 1 bis 2 (WiFi, eine Disc pro Spieler)
Grafik: 6 von 10
Sound: 8 von 10

69 von 100 SPIELSPASS

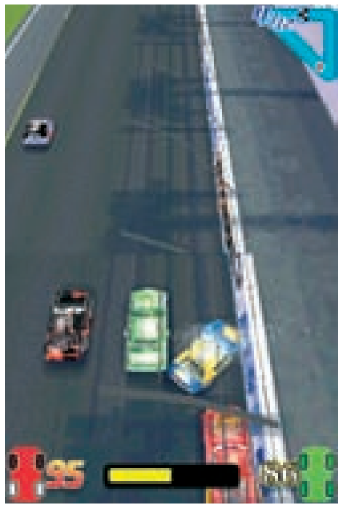
Durchgeknalltes Musik-Reaktionsspiel, das zwar launig, aber auch kurz und teilweise arg schwer ist.

Cars

Reaktion >> Partyspiel



DS Gabelstapler hilft: Schleudert die Reifen mit dem Stylus in die Höhe.



DS Rennrüpel Chick (in grün) rammt die Konkurrenz gegen die Bande.

Andere Version, anderes Spiel: Im Gegensatz zur PSP-Version (Test auf Seite 48) umfasst die DS-Version von Pixars Auto-Gaudi "Cars" 13 Minispiele: Angelt mit einem Abschleppwagen Müll aus dem Fluss, lasst einen Lowrider im Takt wippen oder versorgt ungeduldige PKWs an der Tanke mit Sprit. Nach jeweils drei erfolgreich absolvierten Spielen geht Ihr mit Flitzer Lightning an den Start des Piston-Cups. Hier beschädigt Rivale Chick durch Rammattacken Eure Reifen – wechselt sie, indem Ihr die Schrauben mit dem Stylus herausdreht. Habt Ihr einen Kollegen, der ebenfalls über DS und Modul verfügt, könnt Ihr gegeneinander Rennen fahren. Die restlichen Minispiele bleiben hier außen vor. *ak*

DS-Faktor

„Cars" nutzt alle Features des Handhelds: Die meisten Minigames spielt Ihr ausschließlich mit dem Stylus. Außerdem setzen sich die beiden Displays stets zu einem großen Bild zusammen (in den Rennen könnt Ihr z.B. von einem Screen in den anderen fahren). Pustet Ihr in einem Minispiel in das Mikro, ertönt die Hupe.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler >>	Helixe, USA
Hersteller >>	THQ
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel

USK frei

Alternativen

PSP	**Ape Academy 2** (68 von 100 in dieser Ausgabe)
DS	**The Rub Rabbits** (80 von 100 in Ausgabe 3)



André Kazmaier 6 von 10

„Gute Minispiele, miese Rennen"

Die Minispiele machen Laune und Lust auf mehr – doch nach knapp drei Stunden habt Ihr "Cars" bereits durchgezockt. Während dieser Zeit wurde ich jedoch gut unterhalten. Beispiel: Mit dem Gabelstapler schleudere ich Reifen auf einen Stapel, der sich über beide Bildschirme erstreckt und bedrohlich im Wind schwankt (siehe Bild). Super! Langweilig fallen dagegen die Rennen aus; hier hätte ein Blick auf die Matchbox-Raserei "Micro Machines" nicht geschadet. Selbst im Mehrspieler-Modus machen die "Cars"-Rennen keinen Spaß!

Cars

Pro
- + witzige Minispiele
- + rockige Musik
- + hübsch modellierte 'Cars'

Contra
- – misslungene Rennmissionen
- – zu wenig Minispiele
- – langweiliger Mehrspieler-Modus

Multiplayer: 3 von 10 – 1 bis 2 (WiFi, ein Modul pro Spieler)
Grafik: 7 von 10
Sound: 8 von 10

59 von 100 SPIELSPASS

Witzige Minispielsammlung mit hübscher Grafik und toller Musik, aber geringem Umfang und faden Rennen.



PSP Gelegentlich stehen Euch freundliche Helfer zur Seite: Die Riesenschlange kullert über Stacheln hinweg und schützt Eure kleinen LocoRocos.

LocoRoco

Reaktion >> Geschicklichkeit

MOBILE GAMER BEST BUY PLATIN AWARD

Sony versucht sich an einer neuen Philosophie, denn die PSP soll künftig nicht nur mit Spielen gefüttert werden, die den technischen Vorsprung des Handhelds demonstrieren. Es wird Zeit für Titel, die nicht nur PS2-Besitzer und Grafikfetischisten ansprechen – also Software, die für jedermann einfach zu handhaben ist und den Massenmarkt erreicht.

Hier kommt "LocoRoco" ins Spiel. Eure Aufgabe ist es, die namensgebenden kugeligen Kerlchen durch allerlei gefährliche Umgebungen ans Ziel zu lotsen. Allerdings kontrolliert Ihr die glubschäugigen Blobs nicht direkt. Stattdessen steuert Ihr den ganzen Planeten, auf dem sich das Geschehen abspielt: Mit den Schultertasten kippt Ihr dessen Oberfläche um bis zu 30 Grad in beide Richtungen – dadurch entsteht ein Gefälle und die LocoRocos beginnen zu rollen. Drückt Ihr beide Tasten gleichzeitig, bebt kurz der Boden und bringt die Kullerer ins Hüpfen, so dass sie Abgründe überwinden oder auf höhere Ebenen kommen.

Zu Beginn eines Abschnitts ist Euer LocoRoco noch ein schmächtiges Kerlchen und haucht bei Missgeschicken sein Leben aus. Zum Glück findet Ihr bis zu 20 rote Früchte, durch deren Verspeisen Ihr Eure Zöglinge vermehrt. Ist der Happen verdaut, wächst die Größe des Kerlchens sichtlich an und es wird resistenter. Allerdings passt der gut genährte LocoRoco dann nicht mehr durch enge Spalte. Drückt an solchen Stellen den Kreisknopf, spaltet er sich in kleine Gesellen, die wenig Platz einnehmen – das gleiche Manöver verschmelzt sie danach wieder.

Während der Reise durch fünf Welten mit je acht Abschnitten wie Dschungel, Eislandschaften und sogar das Innere großer Wesen schaltet Ihr einige Boni frei. Verschiedenfarbige LocoRocos betören Euch mit anderen Gesangsstimmen, außerdem dürft Ihr das Wohnhaus der Kullerer einrichten oder ein Trio einfacher Minispiele absolvieren. *us*

Ulrich Steppberger – 10 von 10

„Die Kullerkerle muss man einfach lieb haben"

"LocoRoco" zeigt, dass Top-Technik nicht alles ist: Die knallbunte Grafik arbeitet bewusst mit einfachen Formen, erzeugt aber zusammen mit der wunderbar skurrilen Musik eine so fantastische Stimmung, dass beste Laune garantiert ist. Aus der simplen Steuerung holen die Entwickler einiges raus und bastelten ebenso motivierende wie abwechslungsreiche Levels. Zugegeben, der Umfang von "Loco Roco" ist nicht übermäßig groß, doch wenn Ihr Euch auf die Suche nach allen versteckten Boni macht, habt Ihr eine Menge zu tun. Für mich ist's ein PSP-Pflichtkauf.

Martin Gaksch – 9 von 10

„Perfekt inszeniert, optimal für unterwegs"

Endlich ein eigenständiges, innovatives PSP-Spiel, das man nicht von der PS2 herleiten kann. Großes Lob an die japanischen Entwickler, die mit viel Liebe und Charme diesen hoch motivierenden und überraschend abwechslungsreichen Geschicklichkeitstest aus der Taufe hoben. Aus dem im Grunde simplen Spielkonzept kann man nicht mehr machen. Dies ist ein großes Lob, aber auch eine kleine Kritik, denn mehr als Kippen links/rechts, hüpfen und trennen/verbinden gibt's nicht. Mal abgesehen davon, dass man sehr viel in Geheimgängen & Co. findet. Dennoch: Kaufen, sofort!

Schwierigkeit >> einfach bis mittel	
Entwickler	Sony, Japan
Hersteller	Sony
Zirka-Preis	50 Euro
Sprache	deutscher Text
Termin	im Handel

USK: frei

Alternativen	
PSP	Mercury (79 von 100 in Ausgabe 1)
DS	Kirby Power-Paintbrush (82 von 100 in Ausgabe 1)

LocoRoco

Pro
- fantastische Präsentation
- originelle Musik
- Steuerung einfach gut
- pfiffige Levelgestaltung
- viele Geheimgänge

Contra
- Bonusspiele nicht sehr spannend

Multiplayer: nicht möglich

Grafik: 8 von 10

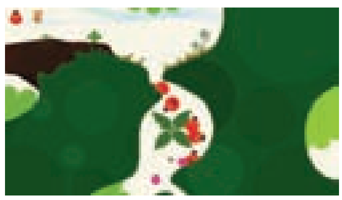
Sound: 9 von 10

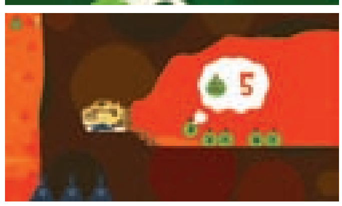
90 von 100 SPIELSPASS

Großartige Geschicklichkeits-Hüpferei mit simpler Steuerung und grandios charmanter Aufmachung.



PSP Jetzt aber schnell weg: Die schwarzen Zottelviecher sind die garstigen Mojyas, die Eure LocoRocos bei Kontakt anknabbern – wehrt Euch durch einen Rammsprung!





PSP In Einzelform schlüpft Ihr durch enge Ecken oder weckt MuiMuis auf.

B-Boy

Reaktion >> Musikspiel



PSP Bei den 'Freezes' ist Fingerspitzengefühl gefragt: Haltet die grüne Markierung in der Mitte des weißen Balkens – oder B-Boy landet auf der Nase.

Ihr wisst nichts mit dem Begriff B-Boying anzufangen? Verständlich, denn die Medien machten den athletischen Tanz unter einem anderen Namen populär: Breakdance.

Bevor Ihr in "B-Boy" die großen Bühnen betretet, heißt es üben: Bewegt Euch mit dem Steuerkreuz über den Dancefloor und führt auf Tastendruck einen Tanzschritt aus. Wählt zwischen dem stehend ausgeführten 'Top Rock', dem Bodenwirbler 'Windmill' oder dem 'Freeze'. Bei Letzterem müsst Ihr Euren B-Boy durch Einsatz der Schultertasten im Gleichgewicht halten. Um alle Bewegungen taktgenau auszuführen, betätigt Ihr zusätzlich die Schultertasten zum Rhythmus der Musik – dabei unterstützt Euch ein 'Beat-Rad'.

Im Karriere-Modus versucht Ihr schließlich, den B-Boy-Thron zu erklimmen. Über Euren Laptop werdet Ihr per E-Mail zu Battles und Turnieren eingeladen. Bestreitet Ihr diese erfolgreich, steigt Ihr in der Respekttabelle auf und lernt neue Tanzschritte. Diese dürft Ihr dank Online-Anbindung Konkurrenten weltweit demonstrieren.

Auf die Ohren gibt's selbstverständlich Rap-Musik. Stolze 40 Lizenz-Tracks (u.a. von Black Eyed Peas und Cypress Hill) haben ihren Platz auf der UMD. *ak*

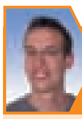
Schwierigkeit >> mittel

Entwickler >>	Freestyle Games, GB
Hersteller >>	Sony
Zirka-Preis >>	50 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	September

frei USK

Alternativen

PSP	keine erhältlich
DS	keine erhältlich



André Kazmaier
6 von 10
„Nur für geduldige B-Boys"

"B-Boy" macht Spaß, erfordert aber Geduld und Einarbeitungszeit: Erst nach intensivem Training erfreute ich mich an dem Gefühl, meinen B-Boy im Griff zu haben. Lange dauern auch die Ladezeiten: Bis Ihr die Austragungsorte zu Gesicht bekommt, vergehen ganze 40 Sekunden. Und anschließend dürft Ihr Euch noch die Show des Kontrahenten anschauen (weitere 45 Sekunden). Bin ich mit meinem B-Boy aber erst mal an der Reihe, hebt sich die Laune: Die Kombination aus Rhythmus- und Tanzspiel fängt die Dynamik der Sportart perfekt ein und verzaubert mit realistischen sowie vielfältigen Moves. Grafisch gefällt mir das Tanzspektakel außerdordentlich gut: Detaillierte B-Boys und aufwändige Locations erfreuen das Auge.

B-Boy

Pro
- spaßige Tänze
- eindrucksvolle Grafik
- Online-Modus

Contra
- schwerer Einstieg
- lange Ladezeiten
- wenig abwechslungsreich

Multiplayer: 6 von 10 – 1 bis 4 – WiFi, eine Disc pro Spieler
Grafik: 8 von 10
Sound: 8 von 10

64 von 100 SPIELSPASS

Massive Ladezeiten und eine lange Einarbeitungszeit trüben das grafisch imposante Tanzspektakel.

Ape Academy 2

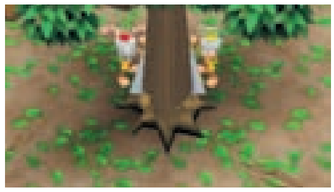
Reaktion >> Partyspiel



PSP Lecker Sushi: Der Computer stoppt das Fließband, ich warte auf Futter.

In der ersten *Mobile Gamer* erhielt die Premiere der affenartigen Minispielsammlung 61 von 100 Spielspaßpunkten. Im "Ape Academy"-Nachfolger erwarten Euch nicht nur neue Minispiele, auch das Drumherum hat sich verändert: Als verlauster Affe bekämpft Ihr andere Primaten mit 'Schere-Stein-Papier'-Karten. Diese weisen bestimmte Werte auf und richten unterschiedlichen Schaden an. Vor dem Minispiel fechtet Ihr also im Kartenduell aus, wer wem wie viel Leid zufügt.

Danach beharkt Ihr Euren Feind im bunten Minispieltreiben: Egal ob Fahnenschwingen oder Bananenschaukeln – über 100 Game-Quickies bieten viel Abwechslung. Die Steuerung fällt simpel aus: Drückt eine Richtungstaste und ab und zu einen Feuerknopf.



PSP Drückt rasch im Takt nach oben und unten, um den Baum zu fällen.

Im Solo-Modus bekämpft Ihr dumme Äfflein und gewiefte Endbosse. Mehrspieler-Duelle tragt auf einer PSP aus (zu zweit, Handheld hochkant) oder zu viert mit mehreren Geräten. Schließlich übt Ihr freigeschaltete Minispiele im Trainingslager und sendet diese via WiFi an Kumpels. *rf*



Raphael Fiore
7 von 10
„Extrem abgedrehte Minispielsammlung"

Schon der Vorgänger gefiel mir dank dem abgefahrenen Grafikstil, abstrusen Minispielen und schräger Musik. Beim Nachfolger kommt noch die taktische Quartett-Komponente hinzu. Besonders kurios und spaßig fällt der Zweispieler-Modus auf einer PSP aus. Für eine höhere Wertung reicht es wegen folgender Mängel nicht: Die Hälfte der Minispiele sind echte Gurken und die affige Konkurrenz fordert Euch nicht heraus. Kinder, Gelegenheitsspieler und Zocker, die auf aberwitzige Minispiele stehen und schnellen Spielspaß suchen, greifen trotzdem zu.

Schwierigkeit >> einfach

Entwickler >>	Sony, Japan
Hersteller >>	Sony
Zirka-Preis >>	50 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	Oktober

frei USK

Alternativen

PSP	**Ape Academy** (61 von 100 in Ausgabe 1)
DS	**Wario Ware Touched** (nicht getestet)

Ape Academy 2

Pro
- durchgeknallte Affenbande
- innovativer Mehrspieler-Modus
- sehr viele Minispiele...

Contra
- ...die teils arg doof ausfallen
- schwache Computergegner
- nervtötendes Affengekreische

Multiplayer: 7 von 10 – 1 bis 4 – WiFi, eine Disc für alle
Grafik: 6 von 10
Sound: 6 von 10

68 von 100 SPIELSPASS

Kunterbunte Mehrspieler-Minispielsammlung kombiniert mit Quartett-Kartenspiel: konfus, aber witzig.

Digging Strike
Dig Dug

Reaktion >> Geschicklichkeit



DS Gelegentlich greift Euch der Sohnemann mit einem Ballergleiter an.

Während PSP-Besitzer mit der "Namco Museum Battle Collection" die beiden "Dig Dug"-Teile im Original bzw. einer leicht aufgemotzten 'Arrangement'-Fassung spielen, bekommen DS-Buddler eine komplett neue Interpretation spendiert. Beim "Digging Strike" wühlt Ihr Euch zwar wie gewohnt durch Erdmassen und pumpt Monster auf, bis sie platzen, doch das ist nicht die Hauptaufgabe: Alles, was Ihr unter der Erde anstellt, zielt darauf ab, Stützpflöcke sinken zu lassen, damit die im oberen Bildschirm dargestellte Insel abschnittweise untergeht. Darauf wuseln nämlich immer besonders dicke Nichtschwimmer-Fieslinge, denen Ihr nur so beikommt. Im Gegensatz zu früher kann Euer Wühler nicht nur zur Pumpe greifen, sondern sammelt zahlreiche Extras und Werkzeuge auf. Zur Not ruft Ihr sogar den Sohnemann aus "Mr. Driller" zur Hilfe, der dann mit Jet und Kart den Obermotz angreift. Außerdem müsst Ihr auf die Tücken der Umwelt achten, wenn z.B. der Untergrund langsam geflutet wird. *us*



DS Es wird gepumpt, bis die Monster platzen: Wie beim Ur-"Dig Dug" setzt Ihr die Fieslinge so außer Gefecht.

DS-Faktor

Das Mikrofon bleibt stumm, auch den Stylus lasst Ihr besser stecken: Die flinke Buddeltour ist nur auf Steuerkreuz-Benutzung ausgelegt. Dafür werden die beiden Bildschirme konsequent eingesetzt, weil Eure Buddel-Aktionen stets die Situation auf der Oberfläche und im Untergrund gleichzeitig beeinflussen.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler >>	Bandai-Namco, Japan
Hersteller >>	Atari
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel

frei USK

Alternativen

PSP	**Namco Museum Battle Collection** (74 von 100 in Ausgabe 2)
DS	**Pac'n Roll** (74 von 100 in Ausgabe 2)

Ulrich Steppberger 6 von 10



„Weniger wäre hier mehr gewesen"

Das Original-"Dig Dug" gehört zu den Spielhallen-Klassikern, die ich auch heute immer wieder gerne für ein paar Minuten spiele. "Digging Strike" behält nicht zuletzt dank der knuffigen Retro-Optik einiges an Oldie-Charme, übernimmt sich aber beim Versuch, den Spielablauf auf moderne Standards zu bringen: Zwar funktioniert das Konzept ordentlich, doch sind zu viele Dinge zu beachten, was den ursprünglichen Simpel-Reiz bremst. Außerdem nervt die bockige Lenkung, drum ist's eher was für geduldige Retro-Fans.

Dig Dug: Digging Strike

Pro
- Levels mit vielen Eigenheiten
- zahlreiche Extras einsetzbar
- klassisches Konzept aufgemotzt...

Contra
- ...aber dabei unnötig verkompliziert
- Steuerung teilweise störrisch
- Originalvorlage nicht mit dabei

Multiplayer: 6 von 10 — 1 bis 2 — WiFi, ein Modul pro Spieler
Grafik: 4 von 10
Sound: 5 von 10

61 von 100 SPIELSPASS

Ordentliche Modernisierung des Automatenklassikers, die sich allerdings mit zu vielen Details verzettelt.

Sudoku Master

Denken >> Knobelspiel



DS In jedes Kästchen könnt Ihr bis zu vier rote Hilfszahlen eintragen.

Sucht man nach den Ursprüngen des heute bekannten Sudoku, landet man beim japanischen Rätselverlag Nikoli. Dessen Mitarbeiter zeichnen maßgeblich für das heute weltweit populäre Zahlenpuzzle verantwortlich. Jene Redakteure ließ Nintendo 400 Übungen für "Sudoku Master" auswählen, aufgeteilt in die Schwierigkeitsstufen leicht, mittel und schwer.

Die Regeln sind bei jedem Sudoku gleich: Ihr versucht durch logisches Kombinieren ein 9x9 Kästchen großes Gitternetz mit den Zahlen eins bis neun zu füllen. Die bedienungsfreundliche Aufmachung des Spiels hebt dabei Zeilen, Spalten und identische Zahlen farblich hervor und erleichtert so die Übersicht. Anders als bei "Go! Sudoku" für die PSP werden – mit Ausnahme von zehn Übungsaufgaben – falsch eingetragene Ziffern nicht als solche angezeigt. Für gelöste Rätsel erhaltet Ihr je nach Schnelligkeit Sterne und schaltet neue Aufgaben sowie zeitbasierte Tests frei. *jw*



DS Praktisch: Gleiche Zahlen werden farblich hervorgehoben.

DS-Faktor

Das Potenzial des DS kann der simpel aufgebaute Knobelspaß nicht nutzen. Der obere Bildschirm ist quasi nutzlos, spiegelt er doch nur das Geschehen des unteren Displays wider. Mehr Verwendung findet der Touchscreen: Via Stylus tragt Ihr handschriftlich die Zahlen in das Gitternetz ein oder tippt sie auf einem Nummernfeld an.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler >>	Hudson, Japan
Hersteller >>	Nintendo
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	Oktober

frei USK

Alternativen

PSP	**Go! Sudoku** (75 von 100 in Ausgabe 2)
DS	**Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging** (nicht getestet)

Janina Wintermayr 7 von 10



„Touchscreen vs. Multiplayer-Modus"

1.000 Rätsel oder 400? Mehrspieler ja oder nein? Knöpfe oder Stylus? Was er von einem Sudoku-Spiel erwartet, muss jeder für sich entscheiden. Die nackten Fakten sprechen jedenfalls für die PSP-Version "Go! Sudoku" und nicht für "Sudoku Master". Dennoch mangelt es beiden Spielen an Abwechslung: Wer nur hin und wieder knobeln will, ist mit "Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging" besser beraten. Hier bekommt Ihr neben einem motivierenden Intelligenz-Trainer eine kleine Auswahl an Sudoku-Rätseln kostenlos mitgeliefert.

Sudoku Master

Pro
- Farbmakierungen erleichtern die Übersicht
- große Puzzle-Auswahl
- einfache Navigation

Contra
- Sudoku-Varianten fehlen
- schlichte Präsentation

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 4 von 10
Sound: 4 von 10

70 von 100 SPIELSPASS

Rätsel-Sammlung für Sudoku-Süchtige: Bessere Bedienung als bei der PSP-Konkurrenz, aber weniger Umfang.



DS Keine Zeit zum Verschnaufen: Bei der Herausforderung schieben sich unerbittlich neue Kugeln ins Bild – wer zögert, hat schnell keine Reaktionsmöglichkeiten mehr.





DS Die Missionen überraschen mit unterschiedlichen Schienenbahnen.

Actionloop

Denken >> Knobelspiel

Die Aufgabe bei der flotten Knobelei "Actionloop" ist simpel: Auf dem Bildschirm seht Ihr eine Schienenbahn, die in einem Reaktor endet. Darauf läuft unaufhörlich eine lange Kette verschiedenfarbiger Kugelglieder zu. Euer Ziel: Lasst die Murmeln verschwinden, bevor sie am Ziel ankommen.

Dazu schnippt Ihr aus einem zentral postierten Container einzelne Kugeln auf die Kette, indem Ihr per Stylus-Schwung die Flugbahn vorgebt. Berührt Euer Geschoss mindestens zwei gleichfarbige Glieder, lösen sich diese auf und starten im Idealfall eine Kettenreaktion: Sind an beiden Seiten der entstandenen Lücke nämlich identische Murmeln, ziehen sie sich gegenseitig an. Treffen so wieder mindestens drei Kugeln gleicher Kolorierung zusammen, verschwinden auch diese spurlos.

Solo-Knobler versuchen sich an drei Varianten: Bei der Herausforderung löst Ihr ständig Kugeln auf und sammelt Punkte, die zugleich Euren Level steigern. Alle paar Stufen bekommt Ihr ein Extra, das alle Murmeln einer Farbe auf einmal erledigt, oder eine Rakete schiebt die Kette noch schneller voran. Das Ziel ist es, bis zu Level 99 zu überleben, was durch zusätzliche Murmel-Farben erschwert wird. In den 50 Missionen wiederum bekommt Ihr es mit einer begrenzten Kugelkette zu tun, dafür machen ungewöhnliche Schienen-Layouts und Gimmicks wie mehrere Abschussstellen oder per Slotmaschine aktivierbare Extras die Aufgabe komplizierter. Ohne Zeitdruck agiert Ihr bei den 60 Puzzles: Hier liegen die Murmeln still auf dem Spielfeld, dafür müsst Ihr mit wenigen vorgebenen Kugeln alles auflösen.

Habt Ihr einen Kumpel zur Hand, könnt Ihr Euch zu zweit duellieren und das Gegenüber mit fiesen Extras wie z.B. Sichtblenden (Wegpusten!) und die Flugbahn beeinflussenden Gravitationskörpern piesacken. *us*

DS-Faktor

Bei "Actionloop" wird fleißig der Stylus geschwungen, denn nur durch beherzte Züge auf dem Touchscreen lassen sich die Murmeln schießen – die Abfrage funktioniert sehr gut und erlaubt genaues Zielen. Den oberen Bildschirm benötigt Ihr in den meisten Spielmodi kaum, nur bei den Puzzle-Aufgaben seht Ihr dort, welche Kugeln Ihr zur Verfügung habt. Das Mikrofon kommt lediglich bei Duellen zum Einsatz, um Sichthindernisse wegzupusten.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon



DS Bei den Puzzle-Aufgaben steht Ihr nicht unter Zeitdruck, dafür müsst Ihr schon bald kräftig grübeln – die Vorgaben werden schnell äußerst knifflig.



Ulrich Steppberger
8 von 10
„Hier schiebt man keine ruhige Kugel"

Das "Actionloop"-Konzept hat zwar schon einige Jahre auf dem Buckel, ist aber wie gemacht für den DS: Durch die Stylus-Steuerung wird die flinke Knobelei noch direkter und versetzt Euch sofort mitten ins Geschehen. So einfach die Grundidee, so packend die Runden, wenn immer mehr Farben zu kombinieren sind. Besonders die verschiedenen Schienenformen im Missionsmodus haben es mir angetan, während mir die Puzzle-Aufgaben zu schnell frustig werden. Wer bei Denkspielen gerne in Ruhe grübelt, für den ist "Actionloop" nichts – flinke Knobler greifen zu.



Martin Gaksch
7 von 10
„Anfangs unterhaltsam, auf Dauer zu eintönig"

Der ehemalige Spielautomaten-Hersteller Mitchell hat ein feines Händchen für Knobeleien: Erst erfreute er uns mit "Polarium", nun lockt "Actionloop". Ulrichs Analyse stimme ich großteils zu (nette Grundidee, hektisch und recht schwer), nur gefällt's mir insgesamt einen Tick schlechter. Ein, zwei Wochen hatte ich damit Spaß, aber ich glaube nicht, dass das Modul in sechs Monaten noch in den DS-Schacht wandert. Dafür ist's zu monoton und auch zu lieblos präsentiert. Gäbe es eine 'Nice Price'-Reihe für den DS (Vorschlag: 20 Euro), "Actionloop" wäre perfekt dafür. 40 Euro ist es mir nicht wert.

Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Entwickler >>	Mitchell, Japan
Hersteller >>	Nintendo
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	Ende Oktober

frei USK

Alternativen

PSP	**Lumines** (83 von 100 in Ausgabe 1)
DS	**Meteos** (75 von 100 in Ausgabe 1)

Actionloop

Pro
- einfaches, aber fesselndes Prinzip
- gelungene Stylus-Steuerung
- viele unterschiedliche Missionen
- spaßiger Duell-Modus

Contra
- arg nüchterne Aufmachung
- Puzzles werden schnell sehr schwer

Multiplayer: 8 von 10 — 1 bis 2 — WiFi, ein Modul für alle
Grafik: 5 von 10
Sound: 5 von 10

78 von 100 — SPIELSPASS

Flotte und fordernde Murmel-Schieberei, die keine Ruhe aufkommen lässt und durchaus Suchtpotential besitzt.



PSP Mit Panzern gegen Soldaten: Bevor Ihr den Angriff bestätigt, informiert Euch eine Statistik über den Zustand der Kontrahenten – mehr Infos bietet der Statusbildschirm.



PSP Mit dem Cursor dirigiert Ihr Eure Truppen: Im Gegensatz zu „Advance Wars DS" könnt Ihr unterschiedliche Pfade wählen, um etwa Minenfelder zu umfahren.

Field Commander

Denken >> Runden-Strategie

Poliert die Kanonenrohre und füllt die Magazine, denn jetzt bläst die 'Advanced Tactical Legion for Allied Security' zum Gefecht gegen die terroristischen Streitmächte der Zukunft. Der „Field Commander" dirigiert seine Panzer, Kampfhubschrauber und Schlachtschiffe über die quadratischen Felder der Schlachtkarte und versucht die kniffligen Missionen zu erfüllen – mal fegt Ihr einfach alle Feinde von der Karte, mal gilt es Kameraden zu schützen oder bestimmte Gebäude zu erobern. Das klappt mit Großoffensiven, aber auch durch Ablenkungsmanöver: So verwickelt Ihr den Gegner in eine Materialschlacht an der Front, während ein Spezialkommando per Heli das feindliche Hauptquartier überfällt und Geiseln rettet. Dabei überraschen die 36 unterschiedlichen Einheiten nicht nur Neulinge der Rundenstrategie mit individuellen Spezialtalenten. So können sich etwa Stealth-Einheiten wie die Scharfschützen dem Blick des Feindes entziehen und überraschend zuschlagen.

In den 30 Missionen werdet Ihr aber nicht nur Vor- und Nachteile Eurer Einheiten abwägen, sondern auch das Terrain strategisch erobern. Besonders umkämpft sind Städte und Fabriken, weil sie Eure Truppen mit Moneten und Nachschub versorgen. Wälder bieten dagegen kleinen Einheiten Schutz: Wuchtige Kriegsmaschinen müssen erstmal das Unterholz einäschern, bevor sie hier vorrücken können. Im Vergleich zur Strategiereferenz „Advance Wars" auf dem Nintendo DS punktet Entwickler Sony Online aber nicht mit taktischen Finessen, sondern den Internet-Funktionen: Online-Spieler dürfen Schlachten in Echtzeit austragen oder ihre Spielzüge online stellen. Dann kann sie der Mitspieler zu einem beliebigen Zeitpunkt herunterladen und darauf reagieren. So sorgt ein Match über Tage oder gar Wochen für Spannung. Online-Ruhm lässt sich zudem via Editor einheimsen, mit dem Ihr unkompliziert eigene Missionen und Landschaften bastelt. Für die beliebtesten Maps stellt Sony Online eine Bestenliste ins Netz – wer konstruiert den kniffligsten Einsatz? *oe*



PSP Im Editor erstellt Ihr eigene Maps mit individuellen Missionszielen.



PSP Spektakulär: Bei jedem Angriff zoomt die Kamera mitten ins Geschehen.

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	Sony Online, USA
Hersteller	Ubisoft
Zirka-Preis	45 Euro
Sprache	deutscher Text
Termin	im Handel

USK 12

Alternativen

PSP	keine erhältlich
DS	Advance Wars DS (90 von 100 in Ausgabe 1)

Field Commander

Pro
- vielseitige Truppen
- spektakuläre Zoom-Kamera
- klasse Online-Funktionen
- eingebauter Editor

Contra
- stellenweise schwache KI
- für Neulinge zu knapper Tutor

Multiplayer: 9 von 10 – 1 bis 2 – Online und WiFi, eine Disc pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 7 von 10

83 von 100 SPIELSPASS

Erstellt und tauscht eigene Maps: Dieses Strategiespiel unterhält Euch monatelang mit neuen Missionen.



PSP Wie in „Advance Wars DS" verfügt Eure Streitmacht über diverse Generäle, die mit ihren Talenten den Truppen zusätzliche Schlagkraft oder Beweglichkeit verleihen.



Oliver Ehrle – 8 von 10

„Ein ernst zu nehmender 'Wars'-Herausforderer"

Vielseitige Truppen, komplexe Karten und aufregende Kampfanimationen: Das erste Strategiespiel für die PSP ist ein Volltreffer! Vor allem die vielen Spezialmanöver ermöglichen dem cleveren Strategen Kniffe, mit denen sich harte Fronten aufbrechen lassen. Mit Editor und Online-Funktionen hat „Field Commander" technisch die Nase vorn, trotzdem lassen sich noch einige Details verbessern: Die Trainingseinsätze machen flink mit der Spielmechanik vertraut, legen Neulingen aber kaum strategische Vorgehensweisen ans Herz. Kein Wunder, denn mit denen lässt sich die künstliche Intelligenz des Computergegners oftmals leicht austricksen: Die kümmert sich manchmal lieber um einen einzelnen Soldaten als um Eure Raketenstellung.



DS Im Gedränge lassen sich die Einheiten teils schwer unterscheiden: Zum Glück zeigen Euch Energiebalken auf einen Blick den Zustand aller Truppen.



DS Alle Manöver sind im oberen Bildschirm animiert: Angriffsboni und abschließende Schadensstatistik werden dabei auf Tafeln eingeblendet.

The Age of Kings
Age of Empires

Denken >> Runden-Strategie



DS Eure Berater haben immer wichtige Tipps auf Lager: Sie warnen Euch vor aussichtslosen Angriffen (links) und weisen auf empfehlenswertes Vorgehen hin (rechts).



DS Wer Gebäude kauft, erhält Technik und Truppen dazu.

Auf PC und Playstation 2 kommandieren die historischen Krieger Minamoto Yoshitsune, Dschingis Khan, Robin Hood, Richard Löwenherz und Jeanne d'Arc ihre Truppen in Echtzeit. Nicht so auf dem DS: Hier wird rundenweise und über quadratische Felder vorgerückt.

Die meisten Taktikelemente blieben dennoch erhalten. Ihr spielt die komplexen Schlachten in fünf Kampagnen zu je fünf bis sechs Missionen. Im Gegensatz zum DS-Konkurrenten „Advance Wars: Dual Strike" organisiert Ihr dabei nicht nur die Eroberung neuer Gebiete, auch an der Heimatfront gibt es einiges zu erledigen. Siedlungen und Festungen sind nicht vorgegeben, sondern können nach Belieben selbst errichtet werden. Dazu nutzt Ihr die Dorfbewohner, die neben Verteidigungsanlagen auch Windmühlen, Minen und Felder anlegen – so haben Eure Truppen immer einen prallen Sold-Beutel und reichlich Verpflegung.

Zu berücksichtigen sind auch gut 50 Technologien, nach denen Eure Untertanen forschen. Wer reichlich Moneten in Chemie, Ballistik und Spionage investiert, wird seinen Truppen taktische Vorteile verschaffen. Außerdem könnt Ihr so während der Schlacht in drei höhere Zeitalter aufsteigen, in denen mächtigeres Kriegsgerät, neue Truppentypen und Einrichtungen ins Spiel kommen.

Damit Ihr Euch im Dschungel der Einheiten zurecht findet, steht Euch der Kampfberater zur Seite. Er gibt zu Beginn jeder Mission taktische Hinweise und prognostiziert den Erfolg Eurer Manöver – so laufen Anfänger nicht so leicht ins offene Messer. Dennoch müssen sich auch „Advance Wars"-Profis anstrengen: Die vielen Investitionen zahlen sich mitunter erst viele Runden später aus. Zudem strecken selbst mächtige Paladine die Waffen, wenn sie umzingelt werden. Nur im Verbund sind Eure Truppen stark, deshalb will jeder Angriff über viele Runden geplant werden – Weitsicht ist gefragt! *oe*

Unser Test basiert auf der US-Version. Die deutsche Fassung weist übersetzte Texte auf.

DS-Faktor

Der obere Bildschirm zeigt wahlweise Statistiken oder eine Komplettübersicht der Schlachtkarte. Bei Angriffen werden zudem der Taktikberater und die Schlacht-Animation eingeblendet. Unten lassen sich die Einheiten mit dem Stylus kommandieren: Da die Icons aber recht winzig und damit schwer zu treffen sind, können geübte Finger mit Steuerkreuz und Feuertasten ebenso schnell agieren. Das Mikro kommt nicht zum Einsatz.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon



Oliver Ehrle

8 von 10

„Neue Taktiken dank der Heimat-Aufbau"

Mit Aufbauelementen und dem Aufstieg in höhere Zeitalter bringt „The Age of Kings" frischen Wind ins mobile Strategiegenre. Hier wird nicht nur vorgerückt, auch weit hinter der Front gibt's jede Menge zu beachten – besonders defensiven Strategen eröffnen sich viele neue Möglichkeiten. Bei der Technik dagegen könnte man einiges verbessern: Kratzige Geräusche und mitunter hakelige Animationen präsentieren die Kämpfe nicht gerade ansehnlich.

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler >>	Backbone Entertainment, USA
Hersteller >>	THQ
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	Oktober

USK 6

Alternativen

- **PSP** **Field Commander** (83 von 100 in dieser Ausgabe)
- **DS** **Advance Wars: Dual Strike** (90 von 100 in Ausgabe 1)

Age of Empires: The Age of Kings

Pro
- komplexes Strategiesystem
- errichtet eigene Festungen
- über 50 Technologien
- hilfreicher Kampfberater

Contra
- keine richtige Handlung
- technisch unspektakulär

Multiplayer 7 von 10 – 1 bis 4 – WiFi, ein Modul pro Spieler

Grafik 6 von 10

Sound 6 von 10

80 von 100 SPIELSPASS

Aufbaustrategie Runde für Runde: Spielerisch komplexe, aber inhaltlich zusammenhangslose Schlachten.

Super Monkey Ball

Reaktion >> Jump'n'Run



Das "Adventure" der Primatensippe könnte eine nette Mischung aus Hüpfspiel und Reaktionstest sein, wäre da nicht die schwammige Steuerung und der unausgewogene Schwierigkeitsgrad – immerhin sind die Mehrspieler-Funktionen launig.

Schwierigkeit >> schwer

Hersteller >> Sega
Zirka-Preis >> 50 Euro
Sprache >> deutscher Text
Termin >> im Handel

USK: frei

Super Monkey Ball Adventure

Multiplayer: 7 von 10 – 1 bis 4 – WiFi, eine Disc pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 6 von 10

60 von 100 SPIELSPASS

Putziger Geschicklichkeitstest, der aber viel zu schwer und frustig ist.

Micro Machines V4

Rennspiel >> Arcade



Codemasters lässt die Spielzeugautos wieder flitzen: Streckendesign und -vielfalt sind ordentlich, für Solisten fallen die Rennen angesichts knackiger Gegner manchmal haarig aus. Die große Stärke spielt der nette Raser mit Freunden aus, dann wird's richtig lustig.

Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Hersteller >> Codemasters
Zirka-Preis >> 50 Euro
Sprache >> deutscher Text
Termin >> im Handel

USK: frei

Micro Machines V4

Multiplayer: 8 von 10 – 1 bis 4 – WiFi, eine Disc pro Spieler
Grafik: 6 von 10
Sound: 5 von 10

74 von 100 SPIELSPASS

Launige Miniflitzer-Raserei mit vielen Strecken, nur teils etwas schwer.

Capcom Classics

Reaktion >> Spielesammlung



Die "Collection Remixed"-Sammlung wartet mit 20 Klassikern auf. Dabei sind viele Hits und kaum Nieten: "Street Fighter", "1941", "Bionic Commando" & Co. machen sich im Kleinformat sehr gut, dank kluger Optionen wird's zum gelungenen Retro-Handheld-Erlebnis.

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Hersteller >> Capcom
Zirka-Preis >> 40 Euro
Sprache >> deutscher Text
Termin >> im Handel

USK: 12

Capcom Classics Collection Remixed

Multiplayer: 8 von 10 – 1 bis 4 – WiFi, eine Disc pro Spieler
Grafik: 6 von 10
Sound: 6 von 10

82 von 100 SPIELSPASS

Prima gemachte und umfangreiche Retro-Sammlung ohne Durchhänger.

Dragon Ball Z

Action >> Beat'em-Up



Die "Shin Budokai" untertitelte PSP-Episode der populären Anime-Prügler überzeugt rundum: Schicke Cel-Shading-Grafik und ein vereinfachtes Kampfsystem machen die nicht gerade komplexe, aber effektgeladene Hauerei zum gelungenen Handheld-Futter.

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Hersteller >> Bandai-Namco/Atari
Zirka-Preis >> 50 Euro
Sprache >> deutscher Text
Termin >> im Handel

USK: 6

Dragon Ball Z Shin Budokai

Multiplayer: 8 von 10 – 1 bis 2 – WiFi, eine Disc pro Spieler
Grafik: 8 von 10
Sound: 6 von 10

77 von 100 SPIELSPASS

Gutaussehende und unterhaltsame Simpel-Klopperei zur Anime-Serie.

World Tour Soccer 2

Sport >> Fußball



Beim zweiten Fußball-Versuch setzt Sony auf arcade-lastigere Anlagen: Simulationsaspekte finden sich kaum, dafür absolviert Ihr viele Herausforderungen und Minispiele. Die Kickerei sieht nett aus und spielt sich flott, nur die Mitspieler sind etwas doof.

Schwierigkeit >> einfach bis mittel

Hersteller >> Sony
Zirka-Preis >> 50 Euro
Sprache >> komplett deutsch
Termin >> im Handel

USK: frei

World Tour Soccer 2

Multiplayer: 7 von 10 – 1 bis 2 – WiFi, eine Disc pro Spieler
Grafik: 6 von 10
Sound: 6 von 10

72 von 100 SPIELSPASS

Flottes Arcade-Fußball mit vielen Spielmodi, aber hakeliger Kontrolle.

Pac-Man World 3

Reaktion >> Jump'n'Run



Namcos Pillenmampfer darf auf der PSP als Hüpfspielheld ran. Besonders originell ist das technisch sauber in Szene gesetzte Abenteuer nicht ausgefallen, auch wenn Ihr sogar zeitweilig ein paar Geister steuert. Ordentlich gemacht, aber ohne echte Glanzpunkte.

Schwierigkeit >> mittel

Hersteller >> Namco
Zirka-Preis >> 50 Euro
Sprache >> deutscher Text
Termin >> im Handel

USK: 6

Pac-Man World 3

Multiplayer: 6 von 10 – 1 bis 4 – WiFi, eine Disc für alle
Grafik: 6 von 10
Sound: 6 von 10

66 von 100 SPIELSPASS

Solide Standard-Hüpferei – gut spielbar, aber kein Pflichtkauf.

Puyo Pop Fever

Denken >> Knobelspiel



Die populäre Japan-Knobelei sieht vielleicht aus wie "Tetris", ist aber viel flotter und direkter: Durch kluges Stapeln löst Ihr Kettenreaktionen aus und piesackt den Konkurrenten mit störenden Glubschaugen-Steinen – ein spaßiger und tiefgründiger Denkspieltipp.

Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Hersteller >> Sega/Ignition
Zirka-Preis >> 40 Euro
Sprache >> deutscher Text
Termin >> im Handel

USK: frei

Puyo Pop Fever

Multiplayer: 8 von 10 – 1 bis 2 – WiFi, eine Disc pro Spieler
Grafik: 5 von 10
Sound: 6 von 10

76 von 100 SPIELSPASS

Spaßige Knobelei mit Charme und Tiefgang, ideal für zwischendurch.

Tenchu

Abenteuer >> Action-Adventure



Auf der PSP schlägt die "Time of the Assassins": Das schleich- und schnetzellastige Ninja-Abenteuer ist fast so spannend wie auf den großen Konsolen, allerdings sorgen eine oft hakelige Kamera und die geringe Sichtweite der düsteren Grafik für Punktabzüge.

Schwierigkeit >> mittel

Hersteller >> Sega
Zirka-Preis >> 45 Euro
Sprache >> deutscher Text
Termin >> im Handel

USK: 16

Tenchu: Time of the Assassins

Multiplayer: 7 von 10 – 1 bis 2 – WiFi, eine Disc pro Spieler
Grafik: 6 von 10
Sound: 6 von 10

68 von 100 SPIELSPASS

Spannendes Ninja-Abenteuer, das unter Technikmacken leidet.

Monster Trucks DS

Rennspiel >> Arcade



Mit wuchtigen Vierrädern rumpelt Ihr durch unwegsames Gelände rund um die Welt: Die 3D-Grafik bringt überraschend realistische Umgebungen auf den Bildschirm, ruckelt aber stets und hat wenig Fernsicht. Außerdem nervt die träge Kontrolle der PS-Monster.

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Hersteller >>	Majesco/THQ
Zirka-Preis >>	20 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel

USK 6

Monster Trucks DS

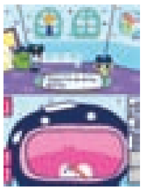
Multiplayer: 4 von 10 – 1 bis 4 – WiFi, ein Modul für alle
Grafik: 5 von 10
Sound: 4 von 10

36 von 100 SPIELSPASS

Grobschlächtige Offroad-Raserei, die zu viel will und zu wenig kann.

Tamagotchi Connexion

Reaktion >> Geschicklichkeit

Beim "Corner Shop", der DS-Variante des weltbekannten virtuellen Haustier-Simulators, seid Ihr laufend mit Pflegeaufgaben und anspruchslosen Geschicklichkeitstests gefordert. Leider gerät das etwas langatmig und trotz abgedrehter Optik wenig spannend.

Schwierigkeit >> einfach

Hersteller >>	Bandai/Atari
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel

USK frei

Tamagotchi Connexion

Multiplayer: 6 von 10 – 1 bis 4 – WiFi, ein Modul für alle
Grafik: 4 von 10
Sound: 7 von 10

59 von 100 SPIELSPASS

Uninspirierte Minispiel-Sammlung, die nur für Fans wirklich lohnt.

Dragon Booster

Rennspiel >> Arcade



Die Anime-Versoftung präsentiert sich als konfuses Rennspiel: Hoppelt mit einem Drachen über optisch unansehnlich inszenierte Strecken, umlauft Hindernisse und haltet Euch durch Stylus-Einsatz am Reittier fest – das alles ist unübersichtlich und wenig spaßig.

Schwierigkeit >> schwer

Hersteller >>	Konami
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel

USK 6

Dragon Booster

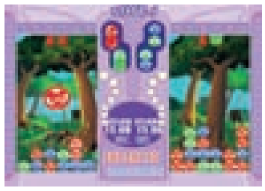
Multiplayer: 5 von 10 – 1 bis 2 – WiFi, ein Modul für alle
Grafik: 5 von 10
Sound: 5 von 10

46 von 100 SPIELSPASS

Dröge Fantasy-Simpelraserei in unschöner Aufmachung.

Puyo Pop Fever

Denken >> Knobelspiel



Auch auf dem DS darf mit lustigen Glubschern geknobelt werden: Spielerisch unterscheidet sich der spaßige "Tetris"-Verwandte nicht vom PSP-Kollegen. Die alternative Touchscreen-Steuerung könnt Ihr ignorieren, fein ist dagegen das Mehrspieler-Duell mit acht Leuten.

Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Hersteller >>	Sega/Ignition
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	englischer Text
Termin >>	im Handel

USK 6

Puyo Pop Fever

Multiplayer: 8 von 10 – 1 bis 2 – WiFi, ein Modul für alle
Grafik: 5 von 10
Sound: 6 von 10

76 von 100 SPIELSPASS

Ausgereifter, witziger Knobelspaß – auf dem DS mit Mehrspieler-Bonus.

X-Men

Action >> Beat'em-Up



"The Official Game" orientiert sich nicht am Film, sondern füllt das Handlungsloch zwischen den Streifen – indem Ihr durch Stylus-Tipperei Gegner um Gegner vermöbelt. Das funktioniert soweit, ist aber wenig effektvoll und trotz Charakterwechsel nicht selten nervig.

Schwierigkeit >> schwer

Hersteller >>	Activision
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel

USK 6

X-Men: The Official Game

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 5 von 10
Sound: 8 von 10

55 von 100 SPIELSPASS

Einfallsloses und chaotisches Einfach-Gekloppe ohne Tiefgang.

Lost Magic

Abenteuer >> Rollenspiel



Als Zauberschüler erlebt Ihr ein Abenteuer, bei dem Ihr durch Stylus-Schwung die Magie auslöst. Das klappt prima und ist innovativ, wird aber durch unnötige Ärgernisse torpediert: Schlechte Gegner-Balance und unhandliche Monster-Steuerung drücken den Spaß.

Schwierigkeit >> schwer

Hersteller >>	Taito/Ubisoft
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel

USK 6

Lost Magic

Multiplayer: 6 von 10 – 1 bis 2 – WiFi, ein Modul pro Spieler
Grafik: 6 von 10
Sound: 6 von 10

65 von 100 SPIELSPASS

Rollenspiel mit netten neuen Ideen, das aber schnell wird.

Ab durch die Hecke

Abenteuer >> Action-Adventure



In Entdeckungs- und Schleichmissionen tippeln Eure tierischen Helden durch hindernisreiche 3D-Landschaften – sie brauchen nämlich Futter. Trotz Touchscreen-Karte habt Ihr zu wenig Übersicht, außerdem sorgt die schwerfällige Steuerung für Frust.

Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Hersteller >>	Activision
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel

USK frei

Ab durch die Hecke

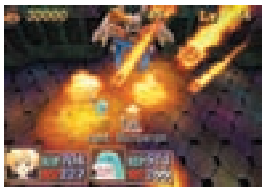
Multiplayer: 5 von 10 – 1 bis 2 – WiFi, ein Modul für alle
Grafik: 7 von 10
Sound: 6 von 10

62 von 100 SPIELSPASS

Interessantes Film-Abenteuer mit guten Ideen, aber bockiger Steuerung.

Tao's Adventure

Abenteuer >> Rollenspiel



Der "Curse of the Demon Seal" frustriert nicht nur den Titelhelden: Eigentlich ist das sehr hübsch anzusehende Rollenspiel reizvoll, krankt aber an mächtigen Designpatzern. Unhandliche Steuerung und ständige Menü-Pausen ramponieren den Charme.

Schwierigkeit >> einfach

Hersteller >>	Konami
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel

USK 6

Tao's Adventure

Multiplayer: 5 von 10 – 1 bis 2 – WiFi, ein Modul pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 6 von 10

50 von 100 SPIELSPASS

Putziges, "Pokémon"-artiges Rollenspiel, das leider arg unhandlich ist.

MOBILE GAMER TOP 20

Euer Wunsch ist uns Befehl: Nach etlichen Anregungen unserer Leser präsentieren wir für jedes Genre die 20 besten PSP- und DS-Spiele – basierend auf den Wertungen der vergangenen Ausgaben. Wie lange ein Spiel in den Bestenlisten bleibt, hängt vom Erscheinungsdatum ab: Im Jahr 2010 macht es wenig Sinn, eine Neuheit vom Dezember 2005 zu listen. Insofern können demnächst ältere Spiele verbannt werden.

Sport

	System	Hersteller	Genre	Spielspaß (max 100)	Test in
Virtua Tennis World Tour	PSP	Sega	Tennis	89	Ausgabe 1
NHL 07 NEU	PSP	Electronic Arts	Eishockey	86	Ausgabe 5
Tony Hawk's Underground 2 Remix	PSP	Activision	Skateboard	85	Ausgabe 1
Pro Evolution Soccer 5	PSP	Konami	Fußball	85	Ausgabe 2
WWE Smackdown vs. Raw 2006	PSP	THQ	Wrestling	85	Ausgabe 3
Tiger Woods PGA Tour 07 NEU	PSP	Electronic Arts	Golf	82	Ausgabe 5
FIFA 06	DS	Electronic Arts	Fußball	82	Ausgabe 2
Everybody's Golf	PSP	Sony	Golf	81	Ausgabe 1
NBA Live 07 NEU	PSP	Electronic Arts	Basketball	81	Ausgabe 5
SSX on Tour	PSP	Electronic Arts	Snowboard	80	Ausgabe 2
Tiger Woods PGA Tour 06	PSP	Electronic Arts	Golf	79	Ausgabe 2
Touch Golf	DS	Nintendo	Golf	79	Ausgabe 2
Mario Slam Basketball NEU	DS	Nintendo	Basketball	79	Ausgabe 5
Fight Night Round 3	PSP	Electronic Arts	Boxen	79	Ausgabe 4
NBA Live 06	PSP	Electronic Arts	Basketball	78	Ausgabe 2
FIFA 06	PSP	Electronic Arts	Fußball	77	Ausgabe 2
Madden NFL 06	PSP	Electronic Arts	American Football	77	Ausgabe 3
World Snooker Challenge 2005	PSP	Sega	Billard	75	Ausgabe 2
FIFA Street 2	PSP	Electronic Arts	Fußball	74	Ausgabe 3
World Tour Soccer 2 NEU	PSP	Sony	Fußball	72	Ausgabe 5

Denken

	System	Hersteller	Genre	Spielspaß (max 100)	Test in
Advance Wars: Dual Strike	DS	Nintendo	Runden-Strategie	90	Ausgabe 1
Nintendogs	DS	Nintendo	Simulation	88	Ausgabe 1
Tetris DS	DS	Nintendo	Knobelspiel	88	Ausgabe 4
Animal Crossing: Wild World	DS	Nintendo	Simulation	87	Ausgabe 4
Exit	PSP	Taito	Knobelspiel	85	Ausgabe 3
Lumines	PSP	Ubisoft	Knobelspiel	83	Ausgabe 1
Field Commander NEU	PSP	Ubisoft	Runden-Strategie	83	Ausgabe 5
Lemmings	PSP	Sony	Knobelspiel	82	Ausgabe 3
Metal Gear Acid 2	PSP	Konami	Runden-Strategie	82	Ausgabe 4
Metal Gear Acid	PSP	Konami	Runden-Strategie	80	Ausgabe 1
Age of Empires: The Age of Kings NEU	DS	THQ	Runden-Strategie	80	Ausgabe 5
Worms: Open Warfare	PSP	THQ	Action-Strategie	79	Ausgabe 4
Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour	DS	Konami	Kartenspiel	78	Ausgabe 2
Actionloop NEU	DS	Nintendo	Knobelspiel	78	Ausgabe 5
Die Sims 2	DS	Electronic Arts	Simulation	78	Ausgabe 2
Worms: Open Warfare	DS	THQ	Action-Strategie	78	Ausgabe 4
Die Sims 2	PSP	Electronic Arts	Simulation	76	Ausgabe 3
Puyo Pop Fever NEU	DS/PSP	Sega/Ignition	Knobelspiel	76	Ausgabe 5
Meteos	DS	Nintendo	Knobelspiel	75	Ausgabe 1
Go! Sudoku	PSP	Sony	Knobelspiel	75	Ausgabe 2

Reaktion

	System	Hersteller	Genre	Spielspaß (max 100)	Test in
New Super Mario Bros. NEU	DS	Nintendo	Jump'n'Run	92	Ausgabe 5
LocoRoco NEU	PSP	Sony	Geschicklichkeit	90	Ausgabe 5
Daxter	PSP	Sony	Jump'n'Run	86	Ausgabe 4
Sonic Rush	DS	Sega	Jump'n'Run	85	Ausgabe 2
Gottlieb Pinball Classics	PSP	System 3	Pinball	84	Ausgabe 3
Ultimate Ghosts'n Goblins NEU	PSP	Capcom	Jump'n'Shoot	84	Ausgabe 5
Mega Man Powered-Up	PSP	Capcom	Jump'n'Run	83	Ausgabe 4
Me & My Katamari	PSP	Namco	Geschicklichkeit	83	Ausgabe 4
Kirby: Power-Paintbrush	DS	Nintendo	Jump'n'Run	82	Ausgabe 1
Capcom Classics Collection Remixed	PSP NEU	Capcom	Spielesammlung	82	Ausgabe 5
Kao Challengers	PSP	Atari	Jump'n'Run	80	Ausgabe 2
Mega Man X: Maverick Hunter	PSP	Capcom	Jump'n'Run	80	Ausgabe 3
Trauma Center: Under the Knife	DS	Atlus	Geschicklichkeit	80	Ausgabe 3
The Rub Rabbits	DS	Sega	Geschicklichkeit	80	Ausgabe 3
Mercury	PSP	Atari	Geschicklichkeit	79	Ausgabe 1
Super Princess Peach	DS	Nintendo	Jump'n'Run	78	Ausgabe 4
Super Monkey Ball: Touch & Roll	DS	Sega	Geschicklichkeit	75	Ausgabe 3
Namco Museum Battle Collection	PSP	Namco	Spielesammlung	74	Ausgabe 2
Pac'n Roll	DS	Namco	Geschicklichkeit	74	Ausgabe 2
Frogger: Helmet Chaos	PSP/DS	Konami	Geschicklichkeit	73	Ausgabe 3

Rennspiele

	System	Hersteller	Genre	Spielspaß (max 100)	Test in
Mario Kart DS	DS	Nintendo	Fun-Racer	91	Ausgabe 2
Ridge Racer 2 NEU	PSP	Namco	Arcade	91	Ausgabe 5
Ridge Racer	PSP	Namco	Arcade	90	Ausgabe 1
Burnout Legends	PSP	Electronic Arts	Arcade	90	Ausgabe 1
DTM Pace Driver 2	PSP	Codemasters	Simulation	86	Ausgabe 1
Wipeout Pure	PSP	Sony	Arcade	86	Ausgabe 1
Out Run 2006: Coast 2 Coast	PSP	Sony	Arcade	85	Ausgabe 3
WRC	PSP	Sony	Simulation	84	Ausgabe 2
Colin McRae Rally 2005 plus	PSP	Codemasters	Simulation	83	Ausgabe 1
Midnight Club 3: DUB Edition	PSP	Take 2	Arcade	80	Ausgabe 1
Need for Speed: Underground Rivals	PSP	Electronic Arts	Arcade	78	Ausgabe 1
Juiced: Eliminator NEU	PSP	THQ	Arcade	78	Ausgabe 5
Mx vs. ATV: On the Edge	PSP	THQ	Simulation	77	Ausgabe 3
Need for Speed: Most Wanted 5-1-0	PSP	Electronic Arts	Arcade	76	Ausgabe 2
ATV Offroad Fury: Blazin´ Trails	PSP	Codemasters	Simulation	75	Ausgabe 3
Formel Eins 06 NEU	PSP	Sony	Simulation	74	Ausgabe 5
Micro Machines V4 NEU	PSP	Codemasters	Arcade	74	Ausgabe 5
F1 Grand Prix	PSP	Sony	Simulation	70	Ausgabe 1
Street Riders	PSP	Ubisoft	Action	70	Ausgabe 4
Ford Racing 3	DS	Empire	Arcade	67	Ausgabe 4

Action

	System	Hersteller	Genre	Spielspaß (max 100)	Test in
Tekken: Dark Resurrection NEU	PSP	Namco	Beat'em-Up	90	Ausgabe 5
Socom: Fireteam Bravo	PSP	Sony	Third-Person-Shooter	86	Ausgabe 4
Street Fighter Alpha 3 Max	PSP	Capcom	Beat'em-Up	85	Ausgabe 3
Syphon Filter: Dark Mirror	PSP	Sony	Third-Person-Shooter	85	Ausgabe 4
Gradius Collection NEU	PSP	Konami	Shoot'em-Up	85	Ausgabe 5
Metroid Prime Hunters	DS	Nintendo	Action-Adventure	85	Ausgabe 4
Twisted Metal: Head-On	PSP	Sony	Vehikel-Shooter	80	Ausgabe 2
Def Jam Fight for NY: Takeover NEU	PSP	Electronic Arts	Beat'em-Up	80	Ausgabe 5
Darkstalkers Chronicle	PSP	Capcom	Beat'em-Up	79	Ausgabe 1
Viewtiful Joe: Double Trouble	DS	Capcom	Beat'em-Up	79	Ausgabe 3
Ultimate Spider-Man	DS	Activision	Action-Adventure	78	Ausgabe 2
Fired Up	PSP	Sony	Vehikel-Shooter	77	Ausgabe 1
Dragonball Z: Shin Budokai NEU	PSP	Bandai	Beat'em-Up	77	Ausgabe 5
Der Pate NEU	PSP	Electronic Arts	Third-Person-Shooter	75	Ausgabe 5
Lego Star Wars 2 NEU	PSP	Activision	Third-Person-Shooter	75	Ausgabe 5
Star Fox Command NEU	DS	Nintendo	Shoot'em-Up	74	Ausgabe 5
Miami Vice: The Game NEU	PSP	Vivendi	Third-Person-Shooter	74	Ausgabe 5
Spider-Man 2	PSP	Activision	Action-Adventure	72	Ausgabe 1
Ghost in the Shell: S.A. Complex	PSP	Bandai	Ego-Shooter	72	Ausgabe 2
Gangs of London NEU	PSP	Sony	Action-Adventure	70	Ausgabe 5

Abenteuer

	System	Hersteller	Genre	Spielspaß (max 100)	Test in
GTA: Liberty City Stories	PSP	Take 2	Action-Adventure	91	Ausgabe 2
Mario & Luigi: Partners in Time	DS	Nintendo	Action-Rollenspiel	91	Ausgabe 3
Castlevania: Dawn of Sorrow	DS	Konami	Action-Adventure	90	Ausgabe 1
Resident Evil: Deadly Silence	DS	Capcom	Action-Adventure	85	Ausgabe 3
Tales of Eternia	PSP	Ubisoft	Rollenspiel	82	Ausgabe 2
Prince of Persia Revelations	PSP	Ubisoft	Action-Adventure	82	Ausgabe 3
Phoenix Wright: Ace Attorney	DS	Capcom	Grafik-Adventure	79	Ausgabe 3
Untold Legends: The Warriors Code	PSP	Ubisoft	Action-Rollenspiel	79	Ausgabe 4
X-Men Legends 2	PSP	Activision	Action-Rollenspiel	78	Ausgabe 3
Key of Heaven	PSP	Sony	Rollenspiel	76	Ausgabe 3
Monster Hunter Freedom	PSP	Capcom	Action-Adventure	76	Ausgabe 4
Harry Potter und der Feuerkelch	PSP	Electroni Arts	Action-Adventure	75	Ausgabe 2
Breath of Fire 3	PSP	Capcom	Rollenspiel	75	Ausgabe 3
Tomb Raider: Legend NEU	PSP	Eidos	Action-Adventure	75	Ausgabe 5
Lost in Blue	DS	Konami	Rollenspiel	74	Ausgabe 2
Untold Legends	PSP	Activision	Action-Rollenspiel	73	Ausgabe 1
Splinter Cell Essentials	PSP	Ubisoft	Action-Adventure	73	Ausgabe 4
Popolocrois	PSP	Agetec	Rollenspiel	73	Ausgabe 4
Death Jr.	PSP	Konami	Action-Adventure	68	Ausgabe 1
Tenchu: Time of the Assassins NEU	PSP	Sega	Action-Adventure	68	Ausgabe 5

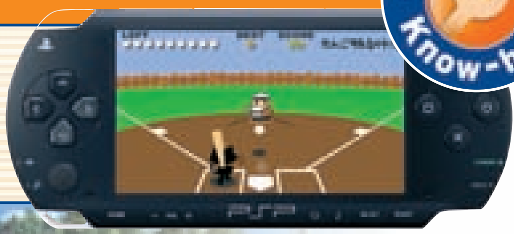
Fragen und Antworten!

Service >>



Technik Know-how

AB SEITE 64



Gratisspiele für die PSP: Kostenlose Games gefällig? Kein Problem und ganz legal. Wir erklären, wie sie auf Eure PSP kommen.

Alle Tipps in dieser Ausgabe >>

TEKKEN DARK RESURRECTION

AB SEITE 76

FIGHTER'S GUIDE

Tekken: Dark Resurrection
Wir analysieren den Kampfstil der Kontrahenten, zeigen die ultimativen Combos und verraten die letzten Geheimnisse der "Tekken"-Welt.

AB SEITE 78

Age of Empires: The Age of Kings
Wer unsere acht Strategien für den Kampf befolgt, dem fällt das Erobern kinderleicht. Außerdem: die vier Zeitalter im Detail analysiert.

ERFOLGS-STRATEGIE



Leseführung >>

Mehr Spaß am Spiel

Auf den folgenden Seiten wollen wir Euch mit Rat und Tat zur Seite stehen. Braucht Ihr Cheats zu aktuellen Spielen oder gar die Komplettlösung eines komplexen Handheld-Abenteuers? Kein Problem. Interesse an nützlichem, pfiffigem Zubehör? Wir sagen, was es gibt, wieviel es kostet und ob es sein Geld wert ist. Oder wollt Ihr Euch zum Handheld-Experten mausern? Willkommen auf unseren Know-how-Seiten. Viele Fragen – wir antworten. Übrigens auch auf ganz normale Leserbriefe, die Ihr bitte an folgende Adresse richtet:

Cybermedia GmbH
Mobile Gamer
Wallbergstr. 10
86415 Mering

Email: service@mobile-gamers.de

ZUBEHÖR

AB SEITE 70

Der Handheld-Kauf und seine Folgekosten: Welches pfiffige Zubehör den Spieler-Alltag verbessert, ob es seinen Preis wert ist und was es überhaupt gibt – wir sichten die Peripherie für Sony PSP, Nintendo DS und Game Boy Advance.



Individuelle Handheld-Skins: Wie teuer, wieso und woher?



Ready to rumble? Welche DS-Spiele den neuen Rüttel-Rabatz unterstützen.

Know how >>

Mit dem Ausmerzen der Sicherheitslücken (siehe Ausgabe 3) hat Sony den Heimentwicklern einen Riegel vorgeschoben. Zum Glück unterstützt der PSP-Browser seit der Firmware-Version 2.7 jedoch so genannte 'Flash'-Inhalte: Flash ist eine Entwicklerumgebung zum Erstellen von multimedialen Präsentationen für den Internet-Browser – man kann damit seine Webseite ausschmücken, aber auch allerhand Witz-Animationen und sogar Spiele programmieren. *Mobile Gamer* klärt, wie Ihr Flash-Games findet und sie auf Eurer PSP installiert. *oe*

Gratisspiele für die PSP

Technik Know-how

Warum bezahlen, wenn's auch kostenlos geht? Im Internet findet Ihr mehrere hundert Spiele für Sonys PSP – ganz legal und zum Nulltarif.

1 Verschafft Euch Überblick

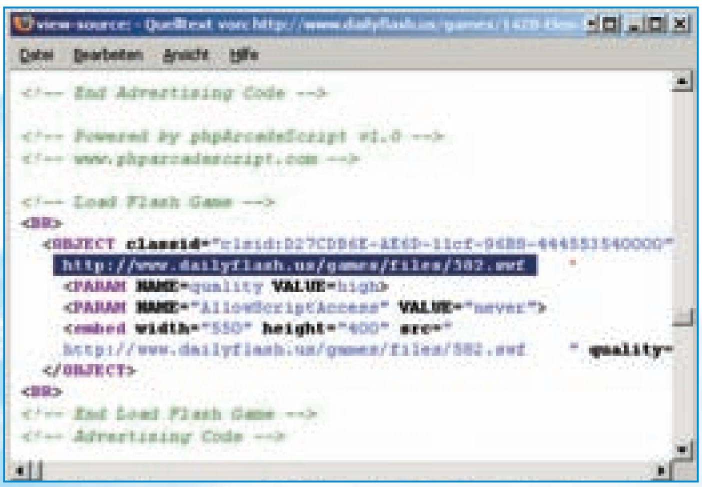
Im Internet kursieren hunderte Flash-Spiele, die Ihr am leichtesten über Verzeichnisse findet. Unsere Internet-Adressen verweisen Euch auf entsprechende Homepages. Hier lassen sich die Flash-Spiele meist nach Genres ordnen, so verschafft Ihr Euch Überblick. Für schnelle Erfolge nehmt Ihr Euch zuerst die Puzzle- und Brettspiele vor, die meist wenig Hardware-Ressourcen schlucken und sich mit Buttons oder den Richtungstasten bedienen lassen. Denn nicht alle Flash-Spiele laufen auf der PSP einwandfrei: Aufwändige Ballerspiele bringen Euer Handheld ins Stottern und Games mit Tastatursteuerung lassen sich mit dem virtuellen Keyboard des PSP-Browsers nicht bedienen. Deshalb empfehlen wir vorab eine Proberunde mit dem PC-Browser.

Internet-Adressen

Angebot	WWW-Adresse
Spiele-Verzeichnis	http://flashgames.de
Spiele-Verzeichnis	http://ebaumsworld.com/tags/games/
Spiele-Verzeichnis	http://www.dailyflash.us/
Direkte SWF-Links	http://funcop.net/



Spieleverzeichnisse wie Flashgames.de geben Euch Überblick: Unter 'Onlinespiele' werden die Titel in 15 Kategorien geordnet.



```
<!-- End Advertising Code -->

<!-- Powered by phpArcadeScript v1.0 -->
<!-- www.phparcadescript.com -->

<!-- Load Flash Game -->
<BR>
  <OBJECT classid="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000"
   http://www.dailyflash.us/games/files/582.swf
   <PARAM NAME="quality" VALUE="high">
   <PARAM NAME="AllowScriptAccess" VALUE="never">
   <embed width="550" height="400" src="
   http://www.dailyflash.us/games/files/582.swf      " quality=
  </OBJECT>
<BR>
<!-- End Load Flash Game -->
<!-- Advertising Code -->
```

2 Sucht den direkten Link

Der PC-Browser baut die Flash-Spiele meist in eine Website ein, für die PSP brauchen wir aber den direkten Link auf die entsprechende Flash-Datei. Man erkennt sie an dem Datei-Kürzel '.SWF', der für 'Shock Wave Flash' steht. Mit einem Trick könnt Ihr die korrekten Links schnell herausfinden: Startet das Flash-Spiel im PC-Browser, klickt mit der rechten Maustaste auf den HTML-Rahmen daneben und wählt im Menü 'Quelltext anzeigen'.

In dem neuen Fenster blickt Ihr nun auf den HTML-Code der Spieleseite. Öffnet das 'Bearbeiten'-Menü und wählt 'Suchen'. Der Suchbegriff '.SWF' führt Euch zum Link – notiert ihn! Manche Webseiten können die rechte Maustaste im Microsoft Internet-Explorer blockieren, benutzt in diesem Fall einen alternativen Browser wie z.B. Mozilla Firefox (www.firefox-browser.de).

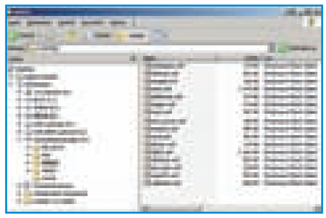
Im HTML-Code findet Ihr den Link auf die SWF-Datei des Flash-Spiels: Speichert sie auf Eure Festplatte und legt eine Sammlung an.



3 Online oder Offline?

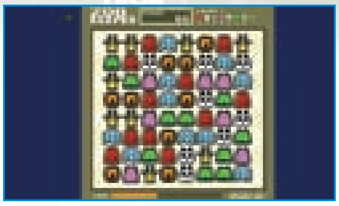
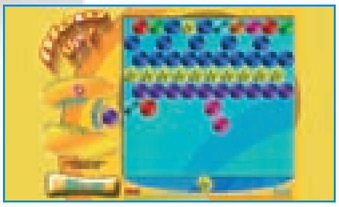
Nachdem Ihr den Link auf die SWF-Datei gefunden habt, könnt Ihr Euch zwischen zwei Vorgehensweisen entscheiden. Leicht erklärt, aber in der Praxis mitunter umständlich ist das Online-Spiel. Ihr tippt den Link unter 'Adresseingabe' im PSP-Browser ein.

Wer ohne Internet-Verbindung Flash-Spiele zocken will, speichert die SWF-Datei mit dem Link auf die PC-Festplatte: Wenn das im PC-Browser nicht gelingt, nutzt Ihr dazu einen kostenlosen Download-Manager (z.B. www.freedownloadmanager.org). Danach kopiert Ihr das Flash-Spiel in einen neuen Ordner auf dem Memory Stick der PSP – nennt ihn z.B. 'SPIELE'. Mit folgendem Link könnt Ihr das Flash-Spiel nun im PSP-Browser starten: 'file:/SPIELE/Dateiname.SWF' – erfahrene Web-Programmierer basteln sich eine HTML-Liste, damit die lästige Eingabe der Links wegfällt.



Eure Lieblinge könnt Ihr immer mitnehmen: Die meisten Flash-Spiele belegen auf dem Memory Stick weniger als ein Megabyte Speicher.

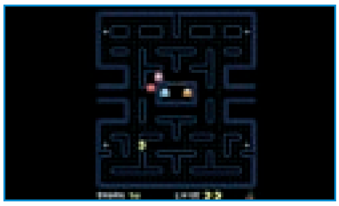
4 So wird Flash gespielt

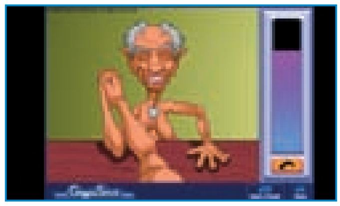
Im Dschungel der Flash-Spiele entdeckt Ihr massig Nachahmer: So bringt Ihr die NDS-Puzzelei "Zoo Keeper" (links) und den "Puzzle Bobble"-Clone "Blow Up" auf die PSP.

In puncto Spieltiefe sind Flash-Titel mit Minigames vergleichbar: Sie unterhalten Euch in kurzen Pausen, bieten auf Dauer wenig Abwechslung. Manche Flash-Games sind sogar Mehrspieler-tauglich, ein Handheld macht dann im Freundeskreis die Runde. Obwohl die PSP bei aufwändigen Animationen bremst, erwartet Euch manch technische Überraschung. So sind etwa Digi-Musik und Sprachausgabe für Flash-Games kein Problem.

Bei Spielen mit feinfühliger Maussteuerung wie z.B. Fadenkreuz-Shootern oder Billard kann dagegen der Analogstick Probleme bereiten. Je nach Spielprinzip sind dann seine Steuerimpulse für präzise Schüsse zu träge oder zu grob. Um Rechenkraft zu sparen und so das Spiel zu beschleunigen, lässt sich bei einigen Titeln der Sound deaktivieren. Mit der Firmware-Version 2.7 kann es auch passieren, dass der Sound gänzlich streikt: Aktiviert in diesem Fall den 'Tastenton' in den Sound-Einstellungen des Home-Menüs. Manche Spiele werden zudem mit der Fehlermeldung 'Nicht genügend Speicherplatz' abgebrochen: Schließt im PSP-Browser alle Tabs, löscht oder deaktiviert den Cache-Speicher.



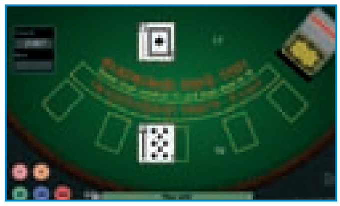
Einfache Grafik bedeutet nicht unbedingt schneller Spielablauf: "Pac-Man" mampft im PSP-Browser recht träge.



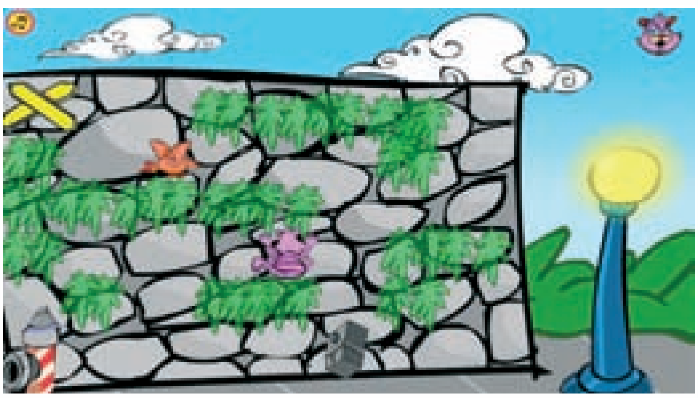
Überrascht den Gegner im rechten Augenblick mit einem Ruck: Beim "Arm Wrestling" ist richtiges Timing wichtig.



Fürs Scheibenschießen ist der Cursor des PSP-Browsers etwas zu lahm: "Agent K" kassiert eine Rüge nach der anderen.

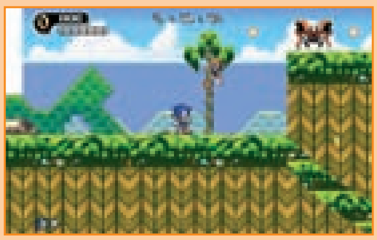
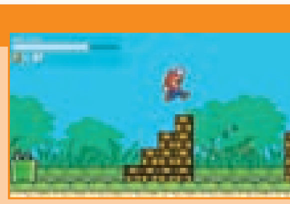


Für Denker und Zocker: Mit entspannten Spielen wie "Black Jack" kommt die PSP vorbildlich zurecht.



Kraxelt mit der Katze durch sechs Levels: Bei "Fish Hunt" lockt ein leckeres Abendmahl.

Unser Fazit

Leider klappen nicht alle Flash-Spiele auf der PSP problemlos: Bei "Sonic Flash" (links) kann man nur mit (PC-) Leertaste springen, "Super Mario Time Attack" läuft in Zeitlupe.

Flash-Spiele sind eine prima Ergänzung zu den klassischen UMD-Spielen, zumal sie kaum Speicherplatz benötigen. Sie können zwar nicht komplexe Handheld-Abenteuer, wohl aber manche Minispielsammlung ersetzen. Allerdings müsst Ihr Euch die Titel mühsam zusammen suchen – das kann im Einzelfall recht nervig sein. Schließlich ist das Tippen umfangreicher Links auf der PSP nicht gerade komfortabel und wenn dann nichts passiert, ist die Enttäuschung umso größer. Außerdem möchten wir darauf hinweisen, dass Jugendschutz den Entwicklern mancher Flash-Spiele ziemlich schnuppe ist: Bei Eurem Streifzug durchs Internet werdet Ihr etwa auf Titel mit exzessiver Gewaltdarstellung treffen – vom virtuellen Guantanamo bis zum Splatter-Shooter. Wir empfehlen daher einen verantwortlichen Umgang mit den Downloads und warnen vor Angeboten mit politisch fragwürdigem Inhalt.

Mit kostenlosen Demos will Nintendo auf interessante DS-Spiele aufmerksam machen. Leider könnt Ihr diese Probepackungen in der Regel nur vom Handheld eines Freundes oder an einem speziellen Nintendo-Hotspot auf Euer Gerät herunterladen – je nach Wohnort ergibt sich diese Gelegenheit eher selten. Zum Glück haben Heimentwickler einen Weg gefunden, die spaßigen Demos (z.B. von "Polarium" oder "Meteos") vom PC auf Euer Handheld zu senden – sofern dieses ans Internet angeschlossen ist. *Mobile Gamer* zeigt Euch, wie's funktioniert. *oe*

Demos vom PC zum DS

Probe-Levels spielen klappt auch ohne Demo-Tausch: Füttert Euer Handheld einfach vom PC aus.

1 Hardware-Check

Leider klappt die Kommunikation mit dem PC nicht mit jedem DS, nur Modelle mit den ersten drei Firmware-Versionen finden Euren privaten Hotspot. Mit folgendem Test könnt Ihr den Status Eurer Firmware prüfen: Steckt ein DS-Modul ins Handheld, schaltet es ein und klickt Euch in den Pictochat-'Raum A'. Nun entfernt Ihr das Spielmodul: Wenn das Handheld keine Reaktion zeigt oder sich die beiden Bildschirme grün bzw. blau färben, ist das Gerät kompatibel. Neuere Firmware-Versionen wie die des DS-Lite färben die Screens jedoch gelb oder magenta – sie sind nicht kompatibel. Für die Übertragung braucht Ihr zudem einen PC mit Windows XP und eine WLAN-Karte mit RT2500-Chipsatz. Unsere Internet-Links verweisen Euch auf eine Liste mit kompatiblen Modellen. Ihr benötigt ein Exemplar für den PCI-Slot (Desktop-PC) oder die PCMCIA-Schnittstelle (Notebook): Wir haben uns für die Asus 'WL-107g' (ca. 30 Euro) entschieden.

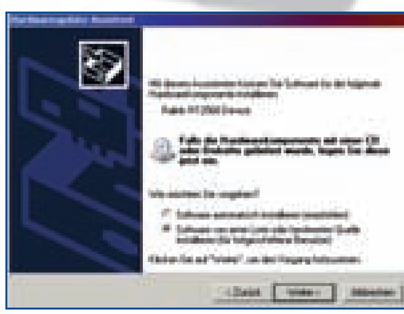


Mit einer WLAN-Karte für den PCMCIA-Slot könnt Ihr auch vom Laptop aus senden: Wir nutzen die 'WL-107g' von Asus.



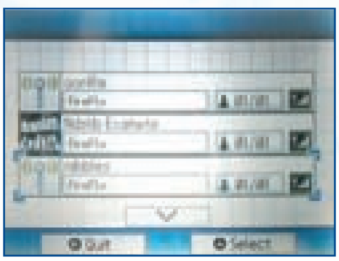
2 Spezialtreiber installieren

Unter 'Treiber & Tools' führen Euch unsere Internet-Links auf eine Seite mit diverser PC-Software: Eure WLAN-Karte installiert Ihr nicht mit dem mitgelieferten Original-Treiber, sondern dem 'Custom Driver for Ralink RT2560 based cards'. Wählt bei der Installation die Option 'Software von einer Liste oder bestimmten Quelle installieren' und gebt das Verzeichnis des 'Custom Driver' an. Nun lässt sich die WLAN-Karte nicht mehr mit den üblichen Hotspots verbinden, sondern nur noch mit dem Nintendo DS. Wenn Ihr sie später für normale PC-Arbeit verwenden wollt, müsst Ihr in den Geräte-Manager von Windows XP wechseln und den Original-Treiber der WLAN-Karte neu installieren.



Wählt bei der Installation des 'Custom Driver' die Option 'Software von einer Liste oder bestimmten Quelle installieren' und gebt das Treiberverzeichnis an.

3 Übertragung starten



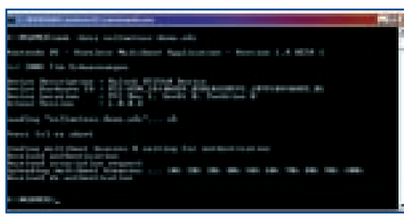
Die Übertragung beginnt erst, wenn Ihr auf dem DS bestätigt.

Auf der Homepage mit dem 'Custom Driver' entdeckt Ihr zwei weitere ZIP-Dateien: Die 'Wireless Multiboot Application' entpackt Ihr in einen neuen Ordner im Hauptverzeichnis Eurer Festplatte. Die 'Wireless Multiboot Data' (WifiMe) platziert Ihr anschließend im Unterverzeichnis 'data' der 'Wireless Multiboot Application': In diesen Ordner steckt Ihr auch die Dateien der Demo-Spiele, die Ihr senden wollt. Ihr findet sie mit unseren Internet-Links rechts unten.

Die Übertragung klappt etwas umständlich per Kommandozeile. Öffnet auf dem PC das Startmenü und klickt auf 'Ausführen'. In dem neuen Fenster gebt Ihr 'command' ein und bestätigt mit 'OK'. Im nun erscheinenden DOS-Fenster wechselt Ihr ins Verzeichnis der 'Wireless Multiboot Application'. DOS-Neulinge können mit dem Befehl 'HELP' wichtige Kommandos abrufen. Jetzt müsst Ihr nur noch den Namen der zu sendenden Demodatei wissen: Mit dem Befehl...

wmb -data DEMONAME.nds

...startet Ihr die Übertragung. Schaltet jetzt Euren DS ein und klickt auf 'DS-Download-Spiel'. Das Handheld findet einen neuen Hotspot und kann das Probespiel laden. Etwas umständlich, aber besser als gar nicht probezocken!



Die 'Wireless Multiboot Application' öffnet den neuen Hotspot.

Internet-Adressen

Angebot	Link
kompatible WLAN-Karten	http://ralink.rapla.net
Treiber & Tools	http://users.belgacom.net/bn967347
DS-Demos	ttp://wiki.akkit.org

Die Handheld-Macher: Nintendo

Startschuss für unsere neue Serie über die Firmen hinter dem Handheld-Boom: Zu Beginn verraten wir, warum Nintendo ihrem Ruf als 'Mutter der Videospiel-Handhelds' gerecht wird.

Mobiles Wissen

Mobile Gamer	Thema
Ausgabe 5:	Nintendo
Ausgabe 6:	Sony
Ausgabe 7:	Sega und Atari
Ausgabe 8:	diverse Hersteller

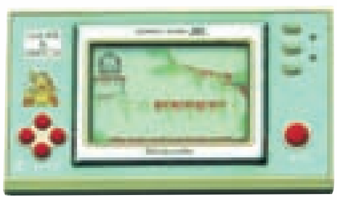
Firmen-Historie

1889 gründete Fusajiro Yamauchi in Kyoto die Marufuku Company, die japanische Hanafuda-Karten und westliche Kartenspiele herstellte. 1951 änderte der Urenkel Yamauchis den Firmennamen in Nintendo, was soviel wie 'Überlasse das Glück dem Himmel' bedeutet. Der Durchbruch erfolgte Ende der 50er-Jahre, als Nintendo Disney-Charaktere auf seinen Spielkarten abdruckt.

Der Einstieg in die Unterhaltungselektronik ist aus heutiger Sicht profan: In den 60ern machte sich die Spiele-Abteilung unter der Leitung von Gunpei Yokoi mit einer 'mechanischen Hand' und Liebestester-Automaten einen Namen, bevor mit Game & Watch der große Wurf gelang. Fortan ging's bergauf, einziger großer Handheld-Flop bislang: der Virtual Boy (mehr dazu in 'Retro Gamer' der nächsten Ausgabe).

Game & Watch

Premiere: 28. April 1980 (J)
Original-Preis: von 70 bis 100 DM
verfügbare Spiele: zirka 60



In Japan erscheint das erste Game & Watch namens "Ball" am 28. April 1980: Bei dem fest verbauten LCD-Spielchen gilt es durch Bewegen der Spielfigur Bälle in der Luft zu halten. Dem pixellosen Jonglierspaß (der Bildschirm besteht aus einer Flüssigkristallschicht mit Elektroden) folgen Spiele wie "Donkey Kong" und "Super Mario Bros.". Spätere Versionen hatten neben der digitalen Uhr ("Watch") auch eine Alarmfunktion. Insgesamt gibt es zehn Baureihen: Manche Modelle besitzen Widescreen, zwei Bildschirme oder Pads. In Deutschland wurden die Game & Watches von der Hamburger Firma Bienengräber unter dem Namen Tricotronic vertrieben. Heute sind die Miniaturspiele, die bis Mitte der 90er produziert wurden, begehrte Sammlerobjekte.

Game Boy (Color)

Premiere: 21. April 1989 (J)
Original-Preis: 170 DM
verfügbare Spiele: zirka 1.200

Ende der 80er ist Nintendo nicht mehr alleine auf dem Handheld-Markt: Sega und Atari arbeiten an tragbaren Konsolen mit farbigem Display. Doch Gunpei Yokoi überrascht die Welt: Nintendos Nachfolger der Game & Watch-Serie ist ein klobiger Klotz, dessen Display nur vier Graustufen darstellen kann. Dass sich ihr robustes Gerät trotzdem durchsetzt, hat Nintendo einem ebenso unscheinbaren Spiel zu verdanken: "Tetris". Im Bundle mit dem Knobelspiel erobert der Game Boy die Welt. Bis heute wurden über 150 Millionen Exemplare des Handhelds verkauft, 70 Millionen im Set mit "Tetris". Der Erfolg des Game Boy ist so groß, dass Nintendo 1996 dem Gerät eine Schlankheitskur verpasst. Das Resultat: Der kleinere und in mehreren Farben erhältliche Game Boy Pocket. Richtig bunt wird es im Oktober 1998: Der Game Boy Color kann 56 Farben darstellen und färbt dank Abwärtskompatibiliät sogar alte Module. Drei Jahre später verlängert der Game Boy Advance die Ära des erfolgreichsten Handhelds der Welt.





Der Game Boy Pocket (rechts) und sein großer, grauer Bruder.

Game Boy Advance

Premiere: 21. März 2001 (J)
Original-Preis: 250 DM
verfügbare Spiele: zurzeit etwa 800



Äußerlich unterscheiden sich GBA und GBA SP (rechts) wie Tag und Nacht.

Ein Geniestreich anno 1989 gelingt Nintendo mit dem Game Boy Advance nicht. Das Handheld ist, wie der Name andeutet, seinen Vorgängern technisch überlegen: Zwar bewegt sich die Grafik auf Super-Nintendo-Niveau, neue Spielkonzepte bietet der GBA nicht. Das Modell mit Schultertasten, Steuerkreuz und Feuerknöpfen erinnert sogar an den einstigen Konkurrenten Game Gear. Dafür lässt sich der Advance via Spezialkabel mit Nintendos stationärer Konsole Gamecube verbinden und als alternativer Controller be-

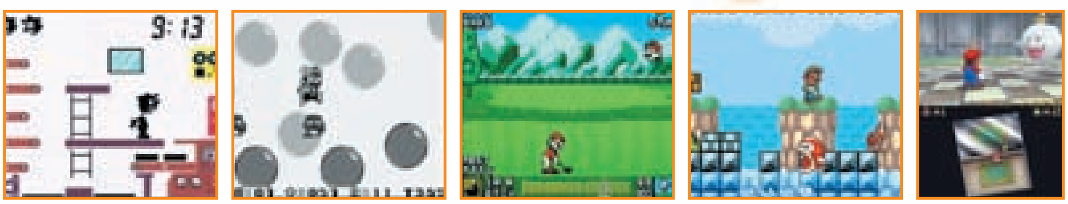


nutzen. 2003 wird die Produktion gestoppt und im Februar (bzw. März in Europa) veröffentlicht Nintendo sein erstes edles Handheld: Der GBA SP besitzt ein klappbares Gehäuse und ein besser beleuchtetes Display. Das letzte Update des GBA erscheint im Herbst 2005: Der Game Boy Micro mit seinem kleinen TFT-Monitor ist jedoch mehr Lifestyle-Gadget denn ernsthafte Alternative.

Nintendo DS

Premiere: 21. November 2004 (USA)
Original-Preis: 150 Euro
verfügbare Spiele: zurzeit etwa 150

Der DS ist Revolution und Innovation in einem Gerät: Revolution, weil Nintendo den Produktstart eines Systems zum ersten Mal ins Ausland verlegt (USA). Innovation wegen der außergewöhnlichen Bedienelemente: Dualscreen, Touchpad und Stylus sorgen für ein frisches Spielgefühl. Neue Konzepte und die intuitive Steuerung regen verstärkt das Interesse von Gelegenheitsspielern – wie einst beim Game Boy mit "Tetris". Doch zum ersten Mal seit langem hat Nintendo ernsthafte Konkurrenz: Sonys PSP fehlt es zwar an spielerischen Besonderheiten, doch verkörpert das kleine schwarze Handheld besser den Lifestyle der iPod-Generation. Keine zwei Jahre nach Einführung bringt Nintendo deshalb eine überarbeitete Version seines Handhelds auf den Markt. Der DS Lite hat eine schlankere Form, hellere Bildschirme und ist einfach cooler.



Mario im Wandel der Zeit (von links nach rechts): Game & Watch, Game Boy, Game Boy Color, Game Boy Advance, Nintendo DS.



Schicke Alternative: Der DS Lite (links) hat ein besser beleuchtetes Display.

Sprechstunde >>

Kontakt erwünscht

Wenn Ihr Fragen habt, Fehler entdeckt oder einfach nur ein paar Kommentare loswerden wollt, dann schreibt uns bitte.

Cybermedia GmbH
Mobile Gamer
Sprechstunde

Wallbergstr. 10
86415 Mering

Oder per Email an:
service@mobile-gamers.de



Mehr für (und von) Mario

Erstmal ein dickes Lob für Euer Heft, es ist der Wahnsinn! Das Layout ist klasse, die Wertungen sind nachvollziehbar, und die Spieletipps ebenfalls sehr nützlich. Lediglich die fehlenden Spiele-Bestenlisten nerven, aber die sind ja zum Glück bald drin.
Als ich gestern gelesen habe, dass die *Mobile Gamer* eine Sommerpause einlegt, war ich etwas enttäuscht. Schließlich kommen im Sommer viele gute Spiele auf den Markt: z.B. "Loco Roco", "Gehirnjogging", "Big Brain Academy" oder "Wario Ware Twisted".
Und natürlich "New Super Mario Bros.", für mich *der* Kandidat, um die bisherige Bestwertung von 91 Punkten zu überbieten. Das Spiel ist nämlich unglaublich: Marios altbewährtes Spielsystem mit toller Grafik und einem guten Multiplayer-Modus. Für mich persönlich wohl das beste Mario-Spiel aller Zeiten. Ich besitze zwar über zehn Mario-Titel, aber selten hat mich ein Spiel so gefesselt. Da ich aber trotz meiner großen Mario-Sammlung nicht alle Spiele des italienischen Klempners kenne, würde ich mich riesig freuen, wenn Ihr alle bisher erschienenen Mario-Spiele in einem großen Report zusammenfasst. Ihr könnt den Bericht mit der Entstehungsgeschichte von Mario einleiten und dann jedes Spiel einzeln mit Text, Erscheinungsjahr und Bildern beschreiben. Ich finde, Mario hat das verdient; immerhin ist er die wahrscheinlich bekannteste Spielfigur der Welt.
Wenn Ihr den Mario-Report fertig habt, solltet Ihr in jeder Ausgabe zu anderen Klassikern ausführliche Berichte schreiben. Ich dachte dabei an Sonic, Mega Man, Pokémon, Zelda oder Metroid. Dies würde Eurem Heft einen zusätzlichen Reiz geben. Ich hoffe, meine Vorschläge haben Euch gefallen und Ihr werdet sie gründlich durchdenken.

Thilo Reisser, per Post

MOBILE GAMER **Vielen Dank für Deine Anregungen. Aber der Reihe nach: Natürlich kommen auch im Sommer spannende Spiele auf den Markt, aber leider nur tröpfchenweise. Da wir pro Ausgabe gerne Dutzende Spiele testen wollen, hätten wir dennoch ein Problem. Kein Problem sollte dagegen der gewünschte Mario-Report sein – wir finden die Idee prima und werden in den nächsten Ausgaben eine Reihe dieser Art starten. Schickt uns doch mal Postkarten oder Emails, welche Helden Ihr gerne dabei hättet.**

Vorsicht, Unfallgefahr!

Ich habe mir heute zum ersten Mal eine *Mobile Gamer* besorgt und bin begeistert, denn so viele Handheld-Seiten und so tolle Berichte bietet kein anderes Heft – einfach genial! Also wirklich großes Lob an Euch. Und jetzt folgen noch ein paar Fragen:
1) Dummerweise habe ich kürzlich meine PSP im Rucksack ohne Schutzhülle transportiert. Die Folge: ein paar leichte und ein sehr tiefer Kratzer auf dem Bildschirm – heul. Wie bekomme ich diese Kratzer weg, an wen kann ich mich wenden?
2. Erstellt bitte eine Internet-Homepage zur *Mobile Gamer*.
3. Könnt Ihr nicht trotz der Kosten und den ganzen Problemen irgendein Extra beilegen? Muss ja kein Modul oder eine Disc sein.

Ruben, via E-mail

MOBILE GAMER **Danke für das Lob, Ruben. Freut uns, dass wir mit dem Magazin Deinen Geschmack getroffen haben. Weniger sympathisch ist dagegen der Zustand Deiner PSP. Dieser Fall zeigt, dass es immer ratsam ist, grundsätzlich eine Schutzfolie auf das Display zu pappen (gilt auch für den DS und hilft gegen oberflächliche Kratzer) und das Handheld zum Transport in eine passende Tasche zu stecken. Diese Vorsichtsmaßnahmen kosten wenig und beugen Ärger vor: Uns sind nämlich keine Firmen bekannt, die das Entfernen von Kratzern anbieten. Wir haben auch direkt bei Sony nachgefragt, doch Kratzer gehören zur Kategorie 'Eigenverschulden' – insofern ist dies kein Garantiefall. Jedoch bietet Sony gegen eine Umtauschpauschale**

FALSCH? RICHTIG!

Stimmt was nicht im Heft? An dieser Stelle rücken wir die Fakten gerade und korrigieren falsche Anmerkungen in der letzten *Mobile Gamer*.

Ausgabe 4, Seiten 28/34: Zwei falsche Altersfreigaben haben sich eingeschlichen. "Syphon Filter: Dark Mirror" und "Splinter Cell Essentials" für die PSP sind erst ab **18 bzw. 16 Jahren** erlaubt.

Ausgabe 4, Seite 19: Kaum war die letzte *Mobile Gamer* auf dem Markt, hatte sich die englische **Amazon-Niederlassung** kurzzeitig entschieden, Videospiele nicht mehr nach Rest-Europa (inkl. Deutschland) zu liefern. Dies galt für ein paar Wochen, danach durfte man wieder bestellen.

Ausgabe 4, Seite 15: Die aufgemotzte X-Fassung von **Metal Slug** gab es nur für die PSone und nicht für den Saturn. Für die Sega-Konsole erschien der originale erste Teil, der wiederum nur mit RAM-Erweiterung spielbar war.

von 96 Euro an, die defekte alte PSP gegen eine neue zu tauschen. Die Bearbeitungszeit beträgt rund zwei Wochen; Sony ist unter der Service-Nummer 01805 / 766977 zu erreichen.
Was die Homepage und die Extras betrifft: Wir arbeiten daran. Unter www.mobile-gamers.de kann man jetzt alte Ausgaben nachbestellen (sofern noch verfügbar) oder komplette Heft-Inhalte herunterladen (je fünf Euro pro Ausgabe). Und vielleicht bringt ja der Weihnachtsmann die ein oder andere Überraschung mit…

Mehr DS! Nein, mehr PSP!

Hallo Ihr Redakteure, ich mag Euer Heft zwar ganz gerne, finde aber, dass Ihr den DS etwas vernachlässigt. Immer sind mehr PSP- als DS-Spiele getestet. Beispiel Ausgabe 4: 20 Tests für PSP, nur 12 für DS. Das steht sogar auf dem Titel. Bitte sorgt für mehr Gerechtigkeit.

Tobias Hartl, via E-mail

Liebe *Mobile Gamer*, ich bin stolzer Besitzer einer PSP und würde mir wünschen, Ihr könntet mehr über PSP-Spiele berichten. Ich kaufe mir zwar zu Weihnachten auch noch einen DS, aber im Moment interessieren mich die Nintendo-Spiele nicht.

Hans-Peter Fröh, via E-mail

MOBILE GAMER Diese beiden Briefe sind exemplarisch für viele Zuschriften, die mehr oder weniger PSP- bzw. DS-Berichte fordern. Es waren nicht die ersten und werden wahrscheinlich auch nicht die letzten sein.
Grundsätzlich bemühen wir uns stets darum, beide Handhelds gleichermaßen zu berücksichtigen, denn wir haben keine Prioritäten. DS ist genau so wichtig wie PSP und umgekehrt. Dies spiegelt sich in allen Bereichen der *Mobile Gamer* wider, von den Previews, über die Tests bis hin zum Service-Teil. Allerdings können wir uns nicht über das Angebot hinwegsetzen: Wenn weniger Spiele für ein Handheld erscheinen, dann können wir auch nur diese Titel testen. Gleiches gilt für Vorberichte – wenn für ein System mehr oder interessantere Spiele angekündigt sind, dann erhält es auch mehr Platz. Seid jedenfalls versichert, dass wir über jedes halbwegs spannende Spiel für PSP und DS fair und unvoreingenommen berichten – denn wir sind nicht an den einen oder den anderen Hersteller gebunden. Auf unsere Objektivität könnt Ihr Euch verlassen.

Mit der Lupe betrachtet

Als Spieleveteran der ersten Stunde, ich bin mittlerweile 46 Jahre alt, möchte ich mich kurz zu Eurem Retro-Gamer-Bericht in Ausgabe 3 äußern. Ich selbst besitze auch die PC-Engine GT, dazu noch den alten Koffer mit CD-ROM und Interface, die Super Grafx, die Turbo Duo R und die 250 besten Games für meine Lieblingskonsole. Darunter alles, was selten und teuer ist. (…) Nun aber zum Bericht: Es ist von Euch alles sehr gut beschrieben worden, was die Peripherie betrifft; nur ein Teil habt Ihr vergessen. Dieses Zubehör ist aber in noch keiner Zeitschrift aufgetaucht, auch andere Engine-Freaks kennen es nicht. Die Rede ist von der originalen 'Wide GT'-Lupe. Mich würde interessieren, wer noch so eine Lupe kennt.

Jens, per Post

MOBILE GAMER Viele Schreiberlinge der *Mobile Gamer* sind Retro-Fans und begeisterte Sammler – insofern hat uns Dein Brief sehr interessiert. Dass Deine Lupe recht selten auftaucht, liegt zum einen daran, dass sie in geringen Stückzahlen gefertigt wurde. Zum anderen genießen solche Lupen unter Sammlern eine deutlich geringere Wertschätzung als Konsole oder Spiele, weswegen sie selten in Magazinen oder Retro-Seiten im Internet zu finden sind. Wir haben allerdings letztens eine Auktion beobachtet, in der die originale Wide-GT-Lupe für knapp 30 Euro unter den Hammer kam (ohne Anleitung und Verpackung).



Nostalgie mit hohem Spielspaß-Faktor: die erste japanische PC-Engine (rechts) mit CD-ROM und Interface Unit.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg), viSdP

Redaktion/Autoren: Ulrich Steppberger (us, Projektkoordination),Oliver Schultes (os), Thomas Stuchlik (ts), Raphael Fiore (rf), Janina Wintermayr (jw), Matthias Schmid (ms), Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), Robert Bannert (rb), Christoph Steinecke (cs), André Kazmeier (ak)

Redaktionsfax: 08233/7401-17

Internet: www.mobile-gamers.de

Tipps & Tricks: 0900/1101944 (1,86 €/Min)

Layout: WM Graphix Wolfgang Müller

Titelmotive: Castlevania © Konami und diverse Spiele-Artworks

Produktion: Andreas Knauf

Anzeigenleitung:
Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113

Druck: Dierichs Druck+Media GmbH, Kassel

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in *Mobile Gamer* oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

NACHBESTELLUNG



Ausgabe 2



Ausgabe 4

Die Ausgaben 2 und 4 der Mobile Gamer könnt Ihr nachbestellen. Einfach Coupon ausfüllen und 5 Euro pro Heft in einen Umschlag stecken. Ausgaben 1 und 3 sind leider ausverkauft.
Unsere Adresse: Cybermedia GmbH, Nachbestellungen, Wallbergstraße 10, 86415 Mering

AUSSCHNEIDEN & ABSCHICKEN

Ich bestelle die angekreuzten Hefte. Pro Heft lege ich 5 Euro in bar oder in Briefmarken bei.

Ausgabe 2 ○
Ausgabe 4 ○

NAME VORNAME

STRASSE NR

PLZ WOHNORT

Zubehör >>



Individualisierung heißt das Zauberwort, dem sich auch Handheld-Fans kaum entziehen können. Genau in diese Kerbe schlägt der CNB-Shop (www.cnb-shop.com) aus der Schweiz mit einem neuartigen Service. Selbiger bietet nämlich neben vorgefertigten Skins auch Klebefolien zum Selberplanen an. Dafür braucht Ihr keine Buntstifte, sondern rudimentäre Kenntnisse der Bildbearbeitungs-Software Photoshop. Denn um eine 'Do-it-yourself'-Folie selbst zu designen, muss zuerst eine Photoshop-Vorlage vom Hersteller heruntergeladen werden. Auf dieser platziert Ihr mit der Software Euer selbst gestaltetes Motiv (Bild unten links) – egal ob Foto der Freundin, Gamertag oder eigens entworfenes Logo. Danach ladet Ihr das Wunsch-Motiv auf die Webseite hoch. Nach ca. zehn Tagen Lieferzeit sind die Bildchen auf Folie gedruckt und können auf PSP bzw. DS angebracht werden. Die flexiblen Skins sind im wahrsten Sinne nachgiebig: So gestaltet sich die Montage auch an gewölbten Flächen einfach. Lediglich bei Aussparungen (Steuerkreuz und Buttons) muss Sorgfalt walten, sonst sind Falten kaum zu vermeiden. Positiv: Die Folie reißt auch beim mehrmaligen Auftragen nicht – kleinere Bläschen sind ebenso schnell entfernt. Als weniger schön erweisen sich dagegen die Abnutzungserscheinungen: Im Test zeigte die rückseitige PSP-Folie nach normalem Gebrauch unschöne Flecken (Bild rechts). Ergo müsst Ihr Eure Handhelds pfleglich behandeln und Schutzhüllen benutzen.

DS-Lite-Besitzer sollten nicht verzagen: Ab Herbst gibt es Skins auch für Nintendos neuesten Handheld. Der Service ist auch für iPod und Xbox 360 verfügbar.

Schutzfolie

Do-it-yourself Skins





Sobald Ihr Euch mit Photoshop auskennt, sind eigene Designs flugs umgesetzt. Nach der Bestellung wird das Wunschmotiv auf hochwertiger Klebefolie geliefert.



Schick, aber anfällig: Die Eigenbau-Motive nutzen sich bei unvorsichtigem Gebrauch nach einiger Zeit ab.

Do-it-yourself Skins

Hersteller	>> CNB-Shop
Zirka-Preis	>> 12 Euro
Wertung	7 von 10

Günstig, praktisch, individuell: Mit dem Internetservice sind selbstgemachte Handheld-Skins kein Problem mehr.

Coming now >>

Rumble Pak

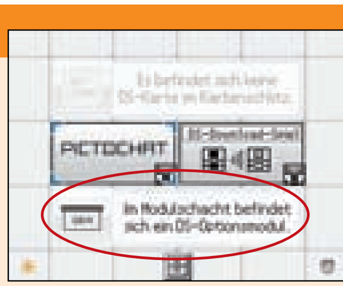
Nintendo • 8 Euro • für Nintendo DS



Durchdacht: Das Rumble-Pak wird wie ein Game-Boy-Modul in den entsprechenden Schacht des DS geschoben.

Videospiel-Pionier Nintendo bietet die erste Rumble-Funktion für ein Handheld an. Das Vibrations-Pak in Form eines GBA-Moduls findet Platz im Slot 2 des Nintendo DS bzw. DS Lite. Doch während in den USA die kleine Cartridge dem Spiel "Metroid Prime Pinball" gratis beiliegt, ist das Rumble-Pak hierzulande nur direkt bei Nintendo und nicht über den normalen Handel zu beziehen. Für den günstigen Preis von acht Euro könnt Ihr das Teil beim Nintendo-Kundenservice bestellen – unter der Telefonnummer 01805/005 806 (0,12 Euro pro Minute).

Doch lohnt sich das? Momentan unterstützen aktuelle DS-Titel wie "Metroid Prime Pinball", "Metroid Prime Hunters", "Mario & Luigi", "Super Princess Peach" und "Actionloop" den Rumble-Effekt. Sehr wahrscheinlich kommen auch künftige Nintendo-Spiele in den Genuss der Vibrationsfunktion.



DS Das Modul wird automatisch vom DS-System und den Spielen erkannt.

Allerdings leidet die Hardware an einem nur mäßigen Rüttel-Effekt. Dieser erweist sich als schwächer als so mancher Handy-Vibrationsalarm und wirkt in Spielen teils störend ("Super Princess Peach"), teils kaum wahrnehmbar ("Actionloop"). Nachteilig sind ebenso die hörbaren Unwuchtmotoren, die eher ablenken als das Spielerlebnis unterstützen. Vorsicht: Beim DS Lite steht das Modul (wie jede GBA-Cartridge) oben raus.

WLAN-Adapter

WiFi Max





Dank 'Max Media Manager' können Media-Daten und Spielstände auch kabellos übertragen werden.

Ihr wollt mit PSP und DS online zocken, habt aber kein kabelloses Netzwerk zur Verfügung? Dann schafft das 'WiFi MAX' Abhilfe. Der USB-Stick wird dazu an einen internetfähigen PC angestöpselt. Zur korrekten WLAN-Installation ist neben den mitgelieferten Treibern auch etwas Erfahrung mit Netzwerken hilfreich – zusätzlich greift Euch die Herstellerseite www.codejunkies.com unter die Arme. Nach erfolgreichem Procedere steht der Stick als WLAN-Access-Point für Online-Matches zur Verfügung. Als Bonus findet sich im Lieferumfang die 'Max Media Manager' Software, die Medien wie Filme, MP3s oder Fotos konvertiert und zur PSP überträgt. Geht der Platz auf dem Memory Stick aus, darf der eigene PC als Media-Server für die PSP eingerichtet werden – Zugriff bekommt Ihr dann via Browser auf dem Handheld. Negativ: Beim Test wurden vorhandene PC-Netzwerkeinstellungen ungefragt geändert.

WiFi Max	
Hersteller	>> Bigben
Zirka-Preis	>> 50 Euro
Wertung	6 von 10

Endlich online, aber ohne Plug'n'Play: Neben einem Internet-PC braucht Ihr etwas Erfahrung mit Netzwerken.

Lautsprecher

Stereo-Lautsprecher



Lautsprecherpaar für unterwegs: Die Boxen bieten keinen überragenden Sound, denn die Musik kommt zu hochtonlastig und mit wenig Bass rüber. Hier zollt Ihr der sehr kleinen Bauform Tribut. Betrieben werden die Krachmacher entweder mit dem beigepackten Netzteil oder vier nicht im Lieferumfang enthaltenen AA-Batterien. Diese finden an der Unterseite der linken Box Unterschlupf. An der rechten Box bedient Ihr Power-Schalter und Lautstärkeregler. Als nette Dreingabe liegt der Packung ein Kunststoff-Standfuß für die PSP bei.

Hersteller	>> Bigben
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Wertung	4 von 10

Mäßig empfehlenswerte Lautsprecher für unterwegs mit durchschnittlichem Klang und großem Stromhunger.





Schick: Im geschlossenen Zustand ist die PSP sicher zum Transport verwahrt.

Lautsprecher

Home Theater

Das durchdachte 'Home Theater' vereint gleich mehrere Funktionen: Dank ausklappbarem Sockel und zwei Minilautsprechern mit überraschend gutem Klang eignet es sich zunächst für Film- und Musik-Genuss. Baubedingt dröhnt aus den Boxen allerdings eine etwas hochtonlastige Musikkulisse. Praktischerweise besitzt das schwarze Kästchen einige Anschlüsse an der Vorderseite: Neben Kopfhörerausgang darf auch eine weitere Klangquelle wie iPod oder MP3-Player sowie ein PSP-Ladegerät angestöpselt werden. Letzteres speist dann nicht nur die interne PSP-Batterie, sondern auch den im 'Home Theater' verbauten 3600-mAh-Akku. Damit lässt sich eine bis zu dreifache Laufzeit erreichen. Daneben eignet sich das System dank sehr guter Verarbeitung für den sicheren Transport der PSP sowie zweier Memory Sticks.

Home Theater	
Hersteller	>> Bigben
Zirka-Preis	>> 100 Euro
Wertung	7 von 10

Das Soundsystem mit integriertem Akku dient auch als stylischer Transportschutz – leider sehr teuer.

Zubehör-Set

NDSL Pack 2



Rundum-Set für den Nintendo DS Lite: Dank der rosafarbenen Transporttasche dürften sich vor allem weibliche Spieler mit dem Zubehör-Set anfreunden. Neben den üblichen Kleinteilen (Reinigungstuch, Ersatzstift, KFZ-Adapter, Gurte, drei Modulhüllen, Ladegerät) sind ein Ersatzakku samt Minischraubendreher sowie unbequeme Kopfhörer nach iPod-Vorbild im Lieferumfang enthalten. Vorbildlich: Die passgenaue Bildschirmfolie lässt sich einfach ohne Blasen auftragen und erzeugt keine hässlichen Farbschlieren.

Hersteller	>> Bigben
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Wertung	7 von 10

Rundum-Sorglos-Paket mit vielen nützlichen Zubehörteilen in schickem Design für den DS Lite.

Außerdem erhältlich >>



UMD Cleaning Kit

Mad Catz • 30 Euro • für Sony PSP

UMDs sind eigentlich gut vor äußeren Einflüssen geschützt. Wem das aber nicht reicht, greift zum 'UMD Cleaning Kit'. Das Gerät wird per Batterie oder externem PSP-Ladegerät betrieben und eliminiert leichte Kratzer sowie Verschmutzungen mittels Reinigungsemulsion und rotierendem Reinigungspad.



Carrying Case NDSL 80

Bigben • 10 Euro • für Nintendo DS Lite

Mit der offiziellen Nintendo-Lizenz produziert Bigben Taschen für den DS Lite. Praktisch: Beim NDSL 80 muss das Handheld zum Spielen nicht entnommen werden. Eine eingenähte Plastikhülle hält das Gerät in Position. Dabei gefällt die gute Verarbeitung, der Preis und das schicke Design.



Flexi-Drive XC-MS

Sharkoon • 6 Euro • für Sony PSP

Um Euren Memory Stick mit Multimedia-Daten zu füttern, stöpselt Ihr diesen USB-Adapter einfach an den PC. Treiber sind dabei nicht nötig – das Flexi-Drive wird direkt als Laufwerk erkannt.

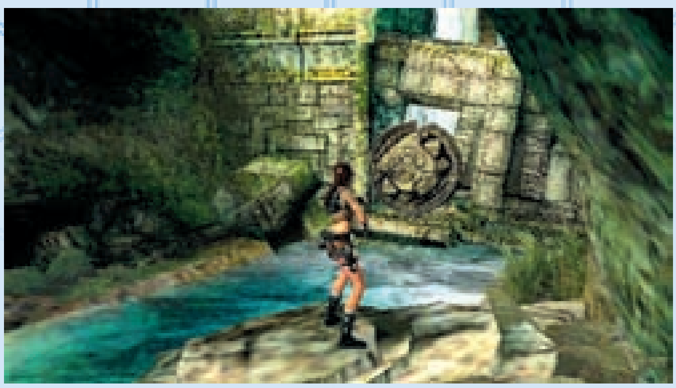
Spieletipps >>

TIPPS-HOTLINE (1,86/Min)
0900/1101944

Tomb Raider: Legend

LEVEL-CODES

Lara Croft erringt mit unseren Cheats unfassbare Superkräfte und besteht jegliches Abenteuer ohne einen Kratzer an ihrem schönen Körper.



Sobald Ihr "Tomb Raider: Legend" durchgespielt habt, könnt Ihr sämtliche Cheats in allen Levels benutzen. So verlieren selbst modrigste Tempel ihren Schrecken.

Cheats freischalten

Nutzt die folgenden Cheats, wenn Ihr "Tomb Raider: Legend" durchgespielt habt. Alternativ könnt Ihr einen Cheat für jeden Level freischalten, den Ihr innerhalb des angegebenen Zeitlimits durchspielt. Unsere Liste gibt den Cheat-Effekt in schwarzer Schrift an, den zu schlagenden Level in Blau.

Kugelsicher
England unter 27:00
✖ R ▲ R ■ R

Feindenergie absaugen
Bolivien unter 12:30
■ ● ✖ R R ▲

Unendlich Assault-Rifle-Munition
Japan unter 12:15
✖ ● ✖ R ■ ▲

Unendlich Granatwerfer-Munition
Kasachstan unter 27:10
R ▲ R ● R ■

Unendlich Shotgun-Munition
Ghana unter 20:00
R ● ■ R ■ ✖

Unendlich SMG-Munition
Peru unter 21:30
● ▲ R R ✖ ●

Ein Schuss tötet sofort
Bolivien unter 4:15
▲ ✖ ▲ ■ R ●

Excalibur
Nepal unter 13:40
▲ ✖ ● R ▲ R

Soul Reaver
Alle Zeitlimits schlagen
✖ R ● R R ■

Pistolen-Upgrades

Laras doppelte Ballermänner müssen im Spielverlauf immer zähere Feinde umnieten. Wenn Ihr jedoch fleißig Auszeichnungen sammelt, könnt Ihr schon bald diverse Verbesserungen und Modifikationen an den Wummen vornehmen. Unsere Liste gibt Aufschluss, wie viele bronzene und silberne Abzeichen Ihr sammeln müsst.

Höhere Magazin-Kapazität
25% der Silber- und Bronzemedaillen

Höhere Treffsicherheit
50% der Silber- und Bronzemedaillen

Mehr Schaden
75% der Silber- und Bronzemedaillen

Dragon Ball Z: Shin Budokai

BONUS-HELDEN

Spezialcharaktere

Verprügelt die aufgelisteten Charaktere im 'Dragon Road'-Modus. Mit jedem Sieg schaltet Ihr einen weiteren Spezialcharakter frei.

Erwachsener Gohan mit Heiligenschein
Besiegt Vegeta in Kapitel 4 A-B 5

Erwachsener Gohan: Super Sayajin
Besiegt Freezer in Kapitel 1-8

Erwachsener Gohan: Super Sayajin 2
Besiegt Broly in Kapitel 2-6

Broly: legendärer Super Sayajin
Besiegt Freezer in Kapitel 4 A-B 6

Cell: Super-Perfekt Form
Besiegt Cell in Kapitel 2-5

Cooler: Finale Form
Besiegt Pikkon in Kapitel 4 B-A 5

Freezer: 100 Prozent volle Energie
Besiegt den normalen Freezer in Kapitel 3-2

Trunks aus der Zukunft: Super Sayajin
Besiegt Gotenks in Kapitel 4-2

Goku: Kaioken Form
Besiegt Krillin in Kapitel 1-2

Goku: Super Sayajin
Besiegt Janemba in Kapitel 1-9

Goku: Super Sayajin Form 2
Besiegt den falschen Goku in Kapitel 2-2

Goku: Super Sayajin Form 3
Besiegt Vegeta in Kapitel 3-7

Goku: Super Sayajin Form 4
Besiegt Majin Vegeta in Kapitel 3

Gotenks
Besiegt Gotenks in Kapitel 1-4

Gotenks: Super Sayajin
Besiegt Gotenks in Kapitel 1-5

Gotenks: Super Sayajin 2
Besiegt Cell in Kapitel 3 A-4

Janemba
Spielt den Story-Modus durch

Krillin volles Potential
Besiegt den erwachsenen Son-Goku in Kapitel 5-1



Cells mächtigste Form prüft Euch mit unfassbar starken Attacken.

Gradius Collection

Konami-Cheat

Der klassische Konami-Cheat funktioniert auch mit der PSP-Neuauflage der Baller-Kultserie. Egal welchen der "Gradius"-Teile Ihr gerade spielt, unterbecht einfach den Spielverlauf und gebt die nachfolgende Cheat-Kombination während der Pause ein. Wenn Ihr Euch nicht vertippt habt, bekommt Ihr alle Waffen und sämtliche Power-Ups ans Schiffchen geschraubt. Der Cheat klappt nur einmal pro Level.

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → L R

Pac-Man World 3

Alle Levels & Labyrinthe

Gebt die folgende Kombination im Hauptmenü ein, um alle Levels und Labyrinthe von "Pac-Man World 3" freizuschalten. Ihr solltet den Cheat möglichst schnell einhämmern, sonst klappt die Schummelei nicht. Seid Ihr fix genug, bestätigt ein Tonsignal die Aktivierung des Cheats. Wählt jetzt einfach den Level Eurer Wahl im Startbild an und legt los. Ihr müsst den Code bei jedem Spielstart erneut eingeben.

← → ← → ● ↑

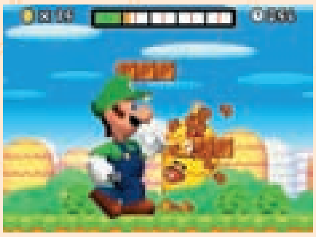
New Super Mario Bros.

GEHEIMNISSE

Klassik-Modus
Falls Ihr den Schwierigkeitsgrad des ersten "Super Mario Bros." für Nintendos Entertainment System nachempfinden wollt, müsst Ihr Euer Spiel pausieren, wenn Ihr Euch auf der Landkarte befindet und das Spiel einmal durchgespielt habt. Gebt die unten stehende Tastenkombination ein, um den Klassik-Modus zu aktivieren. Jetzt könnt Ihr in den Levels nicht mehr zurückgehen, nachdem der Bildschirm weitergescrollt ist.

L R L R X X Y Y

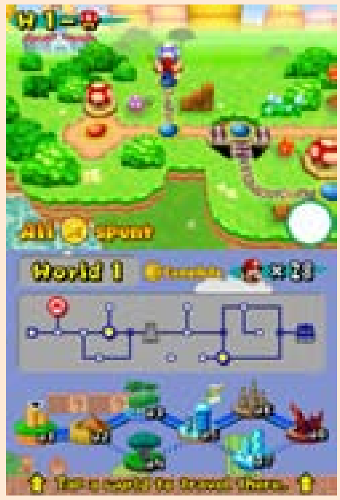
Als Luigi spielen
Haltet im Auswahlbildschirm für Eure Spielstände die Schultertasten gedrückt und wählt einen beliebigen Spielstand mit der A-Taste aus – jetzt spielt Ihr mit Marios Bruder! Allerdings hat dies keine Auswirkungen auf den Spielablauf – Luigi ist nur etwas dünner und grün.



Gönnt Mario eine Pause und hüpft mit Brüderchen Luigi durch die Welt.

Zeitfragen
Mario-Veteranen wussten es schon lange: Wenn Ihr am Ende eines Levels eine Schnapszahl im Timer habt, wird ein Feuerwerk zu Euren Ehren abgebrannt und es ertönt die originale Mario-Fanfare. Neu auf dem DS sind Pilzhütten, die am Startpunkt einer Welt materialisieren, wenn die letzten zwei Ziffern im Zeit-Zähler folgendermaßen aussehen:

Rote Pilzhütte
-11, -22, -33
Grüne Pilzhütte
-44, -55, -66
Orange Pilzhütte
-77, -88, -99



So sieht die Karte aus, wenn Ihr sämtliche Sternmünzen ausgegeben habt. Speichern könnt Ihr jederzeit, sobald das letzte Schloss durchgespielt wurde.

Cars

Spiegelkurs
Haltet im Hauptmenü des Spiels die L-Taste gedrückt und gebt anschließend folgende Kombination ein, um eine gespiegelte Version der Speedway-Strecke freizuschalten.

✖ ■ ▲ ✖ ▲ ■

Cars

Bonus-Musik
Führt die unten angegebene Tastenkombination im Titelbild von "Cars" aus, um einen versteckten Song freizuschalten. Um die heiße Nummer wieder abzustellen, müsst Ihr den Code nochmal eingeben.

↑ ↓ ↑ ↓ A B X Y

Tamagotchi Connexion: Corner Shop

Passwörter
Gebt die folgenden Codewörter als Passwörter von "Tamagotchi Connexion: Corner Shop" ein. Eine Vielzahl leckerer Mahlzeiten sowie eine ganz besondere Sitzgarnitur warten auf Euch.

Hamburger
4957050328
Apfelkuchen
1359678841
Beefsteak
0265745901
Chips
9463780207
Doughnut
6487792064
Hotdog
1678405478

Pizza
5449149607
Popcorn
9702643570
Tacos
3705468902
Truthahn
6654179018
Blaue Nintendo-Möbel
5973098764

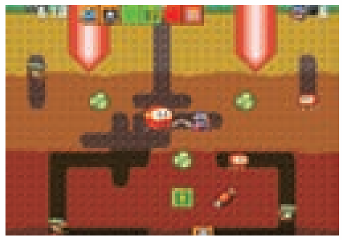


So große Münder wollen gestopft werden: Passwort-Power macht's möglich.

Dig Dug: Digging Strike

Sound-Test
Im zwölften Level aktiviert Ihr einen geheimen Soundcheck, wenn Ihr das Monster dort ertränkt.

Bonus-Levels
Sammelt Ihr alle Dino-Fossilien im Abenteuer, werden die Bonuswelten 13 bis 15 freigeschaltet.



Beim DS-Update des Automaten-Oldies wurden einige Geheimnisse eingebaut.

Daxter

Sammelt alle Masken von Daxters Geschicklichkeits-Kollegen!

Clank-Maske
Im 'Tanker 1'-Areal könnt Ihr Clanks Maske finden. Nach einer Passage mit Federpodesten müsst Ihr eine Mauer erklettern. Oben dreht Ihr Euch, um eine weitere Wand zu entdecken. Segelt darüber hinweg und erklettert auch dieses Bauwerk. Von hier aus könnt Ihr Clanks Konterfei erkennen. Zerschmettert das Symbol, um die Maske freizuschalten.

Menschliche Daxter-Maske
Diese Maske wartet im 'Hotel'-Level auf ihren Entdecker. Nach der ersten Röhrenrutsche lauft Ihr zur Spitze der Steigung. Hier müsst Ihr einen Vorsprung suchen, den Ihr mit der Flammenwerfer-Erweiterung erreicht. Auf dem Sims wartet ein weiteres Maskenbild.

Jak-Maske
Im zweiten Zellenblock des Gefängnis-Levels verrichten drei Wachleute ihren Dienst. Schleicht Euch hinter die Aufpasser und folgt ihnen entgegen des Uhrzeigersinns. Hinter der zweiten Säule, die Ihr passiert, liegt ein Schlüssel. Öffnet das erste Tor in nordöstlicher Richtung und zerschmettert das dahinter liegende Bild, um Jaks Maske zu erhalten.

Ratchet-Maske
Im 'U-Bahn'-Level findet Ihr Ratchets Maske. Nach der Sequenz, in der Ihr von Zug zu Zug springen müsst, kommt Ihr zu einem großen Kletternetz. Achtet während des Aufstiegs auf Energie-Entladungen, dreht Euch oben in Richtung Ausgang und lasst Euch fallen.

Sly-Cooper-Maske
Im 'City Port'-Areal findet Ihr hinter dem Warptor zur Emerald Isle eine Kiste. Springt darüber und zerstört das Bild auf der Rückseite.

Samos-Maske
Reitet im Sägewerk-Level beim Tunnel auf einem Luftstrom zur Maske von Samos. Sie steckt hinter dem Sägeblatt.

Syphon Filter: Dark Mirror

MULTI-PLAYER

Multiplayer-Abzeichen

Einige der angeführten Auszeichnungen sind schwer zu bekommen. In der folgenden Liste findet Ihr Möglichkeiten, vergleichsweise einfach an die Orden zu gelangen. Blau bedeutet Expert, gelb Elite.

Ammo Expertise
Expert: 250 Volltrefer
Elite: 500 Volltreffer

Armor Expertise
Expert: Flak Jackets sammeln
Elite: mehr Flak Jackets sammeln

Explosive Expertise
Expert: 200 Expert Kills
Elite: mindestens 500 Expert Kills

Field Medic
Expert: heilen
Elite: mehr heilen

Gadget Expertise
Expert & Elite: Kills mit Taser, Laserminen & Claymores

Nahkampf
Expert: 30 Nahkampf-Kills
Elite: 50 Nahkampf-Kills

Einhand-Skill
Expert: 250 Einhand-Treffer
Elite: 500 Einhand-Treffer

Triage
Expert: 100 Wiederbelebungen
Elite: 200 Wiederbelebungen

Multiplayer-Waffen

Entnehmt unserer Liste, welche Anforderungen nötig sind, um coole Multiplayer-Waffen freizuschalten. Die schwarze Schrift gibt die Waffe für Team 1, die blaue für Team 2 an.

33 SC-1
Sg-76 H-Bar
R2 Rang erreichen

AR-15
Dragunov
T2 Rang erreichen

Claymore-Minen
'Expert Gadget Expertise'-Abzeichen gewinnen

Desert Sniper .357
SP-57
03 Rang erreichen

Abgesägte Doppel-Schrotflinten
'Elite Einhand-Skill'-Abzeichen verdienen

EMP-Granaten
'Expert Explosive Expertise'-Abzeichen gewinnen

EPD D
'Elite Nahkampf Combat'-Abzeichen gewinnen

G-17
Makarov
Neuen Account starten

Laserminen
'Elite Gadget'-Medaille gewinnen

M16 A2
Famas
Neuen Spieler anlegen

M16K
Galil
02 Rang erreichen

M60 E-3
Chinese Type-56
01 Rang erreichen

M-67 Granaten
'Elite Explosive Expertise'-Abzeichen ergattern

HE-Granaten
A1 Rang erreichen

MDS A3
Spectre
R1 Rang erreichen

MDS-7
Ripper
T1 Rang erreichen

Shot Defender
SPA-12
R3 Rang erreichen

Trip Bar
Ramat
T3 Rang erreichen

USAS-12
Abgesägte Schrotflinte
04 Rang erreichen

Mega Man: Battle Network 6

PASSWÖRTER

Sobald Ihr den Chip-Shop in Central-Town betreten dürft, findet Ihr dort an der rechten Wand eine Lotterie-Maschine. Stellt Euch vor das Teil und drückt den A-Knopf. Jetzt könnt Ihr die folgenden Codes eingeben und fette Bonus-Beute einfahren. Die Zahlenreihen klappen übrigens sowohl bei 'Cybeast Gregar' als auch bei 'Cybeast Falzar' aus der "Mega Man: Battle Network 6"-Kollektion.

Bonus	Code
AirWheel3 O	71757977
Aqua-Man	51702791
Bambuslanze	69544569
Blast-Man	24616497
Blizzardball H	97049899
Rosa NCP	28271002
Rote NCP	19790420
Charge-Man	92070765
CircleGun V	51378085
Armee des Colonels	44892547
Zeitbombe	23722234
Deathmatch	38116449
Dive-Man	32310827
Bohrarm	60884138
Dust-Man	79814666
Elec-Man	30424515
Element-'Wrap'	08789369
'Volle Energie'-Subchip 1	39345472
'Volle Energie'-Subchip 2	45566783
Volle Energie	87341489
Feindlichen Sub-Chip für den Kampf blockieren 1	68008194
Feindlichen Sub-Chip für den Kampf blockieren 2	98766899
Feindlichen Sub-Chip für den Kampf blockieren 3	37495453
Feindlichen Sub-Chip für den Kampf blockieren 4	16336487
Dietrich	04789479
NCP bekommt 300 HP dazu	54654618
NCP bekommt 100 HP dazu	49951337
NCP bekommt 400 HP dazu	08749780
NCP bekommt 500 HP dazu	55031325
Ground-Man	10414878
'Del Sol'-Pistole	14212857
Hakushaku	12110031
Heat-Man	12404002
Killer-Man	84387543
Mega Bumerang M	88674125
Beat-Programm	70741543
Rush-Programm	32132348
Grüne NCP	12046210
'Fallen entschärfen'-Subchip	59485971
Programm: Charge MAX Navi Cust mit maximalen HP	94305487
Programm: Navi Cust erhält 200 HP zusätzlich	24823665
Programm: Navi Cust erhält 50 HP zusätzlich	37889678
Grüner Spin	09256524
Roter Spin	77837421
'Shinobi Dash'-Sub Chip	79459146
'Super Sayaz'-Sub Chip	20118276
Dr. Lights letzter Wille	37859601



Mit Passwort-Power übersteht Mega Man spielend jedes Digiduell.



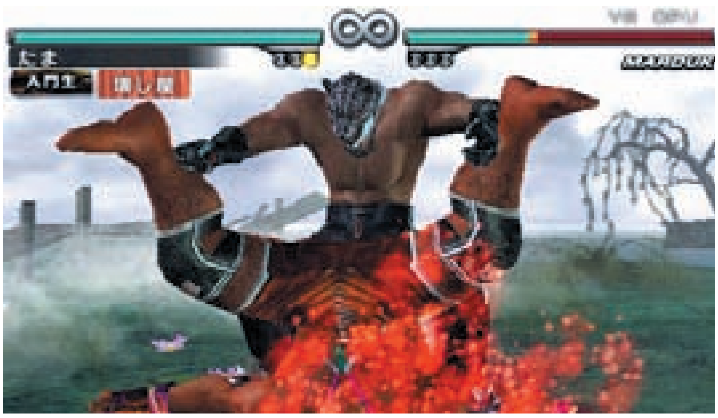
FIGHTER'S GUIDE

Alles zum Beat'em-Up-Kracher: Kampfstile, Profitipps für ultimative Combos und massig Geheimnisse.

Ihr wollt das 'King of Iron Fist'-Turnier auch im höchsten Schwierigkeitsgrad zu Euren Gunsten entscheiden? Oder den Kumpels im Wireless-Battle ein Schnippchen schlagen, aber habt keine Zeit für stundenlange Trainingseinheiten? Dann seid Ihr hier genau richtig: Wir erklären grundlegende Kampftaktiken und erläutern spielentscheidende Konter- und Reversal-Manöver sowie hammerharte Combos. Ganz nebenbei schaltet Ihr die vielen versteckten Goodies frei, die Namco der PSP-Keilerei spendiert hat. Ring frei! *ms*



Die Grundlagen: Schritt für Schritt zum "Tekken"-Ass.



Zu spät für eine Wurfabwehr: Armor King hat bereits zugepackt.

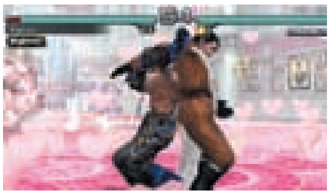
Die Tastenbelegung habt Ihr bereits verinnerlicht, doch die fiesen Computer-Fighter hauen Euch schon auf der mittleren Schwierigkeitsstufe aus dem Ring. Was also tun? Stellt zunächst auf Digikreuz-Kontrolle und ignoriert die Analogscheibe – die Eingabe via Steuerkreuz ist bei Beat'em-Ups fast immer erste Wahl. Dann solltet Ihr Euch vergewissern, ob Euch der Kampfstil des gewählten Recken liegt. Während klassische Allrounder wie Jin Kazama oder Kazuya Mishima auch Einsteigern entgegen kommen, erfordern die komplexen Box- und Wurftechniken von Steve und King mehr Einarbeitungszeit.

Danach widmet Ihr Euch der Beinarbeit: Wer wie einzementiert in der Arena herumsteht, bekommt schnell auf die Nase. Bleibt immer in Bewegung und weicht durch doppelten Richtungstastendruck flugs nach hinten aus. Seid Ihr am Drücker, lasst dem Kontrahenten keine Gelegenheit, sich zu sammeln. Drückt zweimal noch vorne und bleibt beim zweiten Mal auf der Richtungstaste: Dann spurtet Euer Athlet auf den Gegner zu und vollführt dynamische Sprungattacken. Im Gegenzug retten Schritte zur Seite (kurzer Druck nach oben oder unten) in vielen Situationen das digitale Leben. Weicht Ihr einem Kick gekonnt aus, steht Ihr fast im Rücken des Feindes und habt leichtes Spiel. Gegnerischen Würfen entkommt Ihr durch flinkes Drücken des jeweiligen Wurfknopfes: Einem linken Wurf (■ + ✖) kauft Ihr via Viereck den Schneid ab, einen rechten (▲ + ●) entschärft Ihr mittels Dreieckstaste. Im Angriff wiederum ist die Kombination von hohen und tiefen Angriffen ratsam. Da Euer Gegner tiefe Attacken nur mittels unterem Block abwehren kann, überfordern schnelle Hoch-Tief-Angriffsfolgen die meisten menschlichen Gegner. Auch die Wand kann Euer Freund sein: Befördert Euren Widersacher mit einem kraftvollen Tritt oder Schlag in die Luft und traktiert ihn so lange mit weiteren Attacken, bis der Leidtragende gegen die Arenabegrenzung poltert. Dies sorgt nicht nur für zusätzlichen Schaden, sondern lässt Euren Opponenten in einer fast ausweglosen Situation.



Marshall Law besticht durch blitzschnelle Tritte und den legendären Radschlag-Kick.

Die Kampfstile aller Charaktere: von Martial Arts bis Wrestling.



Karate siegt über Kommandotruppen-Kampfkunst – Devil Jin vermöbelt Dragunov.

Anna Williams
Assassinen-Kampfkünste

Armor King
Wrestling

Asuka Kazama
Traditionelle Kampfkunst des Kazama-Stils

Baek Doo San
Tae Kwon Do

Bruce Irvin
Kickboxen

Bryan Fury
Kickboxen

Christie Monteiro
Capoeira

Dragunov
Kommandotruppen-Sambo

Eddy Gordo
Capoeira

Feng Wei
Chinesisches Kenpo

Ganryu
Sumo

Heihachi Mishima
Mishima-Karate-Stil

Hwoarang
Tae Kwon Do

Jack-5
Pure Kraft

Jin Kazama
Karate

Jinpachi Mishima
Unbekannt

Julia Chang
Wing-Yi-basiertes Kung Fu

Kazuya Mishima
Mishima-Karate-Stil

King
Profi-Wrestling

Kuma
Fortgeschrittener Heihachi-Stil des Kuma-Shin-Ken

Lee Chaolan
Verschiedene koreanische Kampfkünste

Lei Wulong
Verschiedene chinesische Kampfkünste

Lili
Streetfighting

Marduk
Vale Tudo

Marshall Law
Verschiedene asiatische Kampfkünste

Mokujin
Mokujin Ken

Nina Williams
Assassinen-Kampfkünste

Panda
Fortgeschrittener Heihachi-Stil des Kuma-Shin-Ken

Paul Phoenix
Judo-basierte Kampfkunst

Raven
Ninjutsu

Roger Jr
Kommandotruppen-Wrestling

Steve Fox
Boxen

Wang Jinrei
Xing Yi

Xiaoyu
Verschiedene chinesische Kampfkünste

Yoshimitsu
Fortgeschrittenes Manji-Ninjutsu

Combo-Manöver für Profis: mehr als nur Knöpfchen-Drücken.

Anna
↘ + ✖, ▲, ■, ●, ↗ + ●, ↓ + ●, ■, ↘ + ✖, ■, ●

Baek
→, ↓, ↘ + ✖, ↗, ●, ↘ + ■, ✖ + ●, →, ■, ▲, ✖ (halten), →, ●, ■ + ▲, ●

Marduk
→, → + ■, ↘ + ✖, ■, ▲, ✖ + ●, ✖+ ●, ■, →, → + ■ + ▲

Feng Wei
Im Stand: ✖, ↘ + ■, →, → + ▲, ↓ + ●, ■ + ▲

Hwoarang
↘ + ▲, ▲, ●, ▲, ●, →, → + ✖, ●

Julia Chang
↘+ ▲, ■, → + ✖, ■, ↘ + ●, ▲, ←, → + ■

Marshall Law
↘ + ▲, → + ▲, ●, ✖, ←, →, ←, →, ✖

Nina Williams
←, ↙, ↓, ↘, →, ↙ + ▲+ ✖, ↙ + ✖ + ●, ↘ + ✖, ▲, ■, ●, ■

Raven
Im Stand: ■, →, → + ✖, ↘ + ■, →, → + ✖, ↘ + ●, ●

Steve Fox
↗ + ▲, ↘+ ■, ▲, ■, ←, ■, → + ▲, ■, ←, → + ✖, ■

Kontern und Parieren: kauft Eurem Gegner den Schneid ab.

Nach dem Niederschlag

Hat Euch der Gegner zu Boden befördert, solltet Ihr schnell reagieren. Zwar rappelt Ihr Euch durch Druck nach oben wieder auf, es geht aber besser: Drückt Ihr im Moment der Bodenberührung auf dem Kreuz zur Seite, rollt Ihr geschwind weg – ein Impuls nach vorne und Ihr springt Euer Gegenüber postwendend an. Noch effektiver ist es, prompt mit einem Kick zu antworten. Via X- oder Kreistaste versetzt Ihr dem Feind einen Tritt, die Betätigung beider Schlag-Buttons plus zweimal nach vorne lässt Euch mit einer geschmeidigen Faustschlagrolle aufstehen.

Angriff auf den am Boden liegenden Gegner: Ein Druck nach oben (oder nach vorne und zugleich oben) kombiniert mit der Dreieckstaste sorgt für einen herzhaften Schlag auf den Niedergestreckten. Rennt Ihr auf den armen Tropf zu, haben sowohl Kreistaste als auch beide Schlagköpfe zusammen eine Attacke zur Folge.

Reversals

Bis auf wenige Ausnahmen könnt Ihr allen hohen und mittleren Attacken mit einem Reversal den Schneid abkaufen. Drückt dazu just im Moment des gegnerischen Schlags nach hinten und gleichzeitig Viereck- und X-Taste (alternativ Dreieck- und Kreistaste).



Jetzt schnell nachsetzen, Lili! Auch am Boden ist der Gegner verwundbar.

Reversal-Konter

Dazu müsst Ihr genau im Moment des feindlichen Reversals reagieren: Drückt in Richtung des Widersachers und antwortet mit einem Wurf.

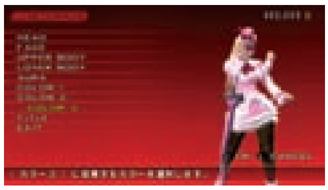
Niedriges Parieren

Nervt Euch der Gegner mit fiesen Low-Kicks, hilft folgendes Mittel: Drückt im Moment des Tritts nach unten und vorne gleichzeitig. So schiebt Ihr den Gegner einfach beiseite und werdet nicht getroffen.

Power-Up

Ist Euer Gegner für einen Moment auf Distanz, nützt Ihr die Zeit, um alle vier Tasten gleichzeitig zu betätigen. Euer Fighter beginnt zu glühen und der anschließende Schlag richtet so viel Schaden an wie ein Kontermove. Zudem zieht Ihr so sogar einem blockenden Gegenüber etwas Energie ab.

Versteckte Boni: so schaltet Ihr alle Geheimnisse frei.



Shopping-Tour: Mit 1.000.000 Gold kauft Ihr der verwöhnten Lili neue Kleider.

Als Panda spielen
Wählt Kuma mit der Kreistaste aus

Theater-Modus
Spielt den Story-Modus einmal durch

Befehlsangriff
Spielt den Story-Modus zweimal durch

Tekken-Bowl-Minispiel
Spielt den Story-Modus dreimal durch

1.000.000 Gold
Besiegt Jinpachi nach dem Gewinn des Ranking-Turniers im Feuer-Dojo

3.000.000 Gold
Gewinnt das Ranking-Turnier im Void-Dojo

Heaven Dojo & Jinpachis Geist
Gewinnt das Ranking-Turnier im Void-Dojo und besiegt Jinpachi

Tekken Dojo Goldrausch
Kämpft im Wind-Dojo

Tekken Dojo Roulette Kampf
Kämpft im Void-Dojo

Tekken Dojo Überleben
Kämpft im Feuer-Dojo

Tekken Dojo Zeitangriff
Kämpft im Wasser-Dojo

Sturm-Aura
Beendet das Wasser- und Erde-Dojo

Lebens-Aura
Beendet das Feuer- und Wind-Dojo

Feuer-Aura
Beendet den Zeitangriff-Modus

Jinpachis finale Verwandlung
Verliert im Story-Modus gegen Endboss Jinpachi und wählt NICHT 'Continue'

E3-2006 Trailer
Bewältigt den Befehlsangriff fünfmal unter 1:30

Intro der PS2-Fassung (Teil 1)
Beendet den Zeitangriff-Modus

Intro der PS2-Fassung (Teil 2)
Erspielt in einer Goldrausch-Runde mehr als 5.000 Gold

Intro der Spielhallen-Version
Beendet den Überlebensmodus

Jin's Hand als Menü-Hintergrund
Besitzt mindestens einen Charakter mit dem Rang 'Tekken-Lord'

Devil Jin's Hand als Menü-Hintergrund
Besitzt mindestens drei Charaktere mit dem Rang 'Tekken-Lord'

Wechselnde Hintergründe (alle 24 Stunden)
Besitzt mindestens vier Charaktere mit dem Rang 'Tekken-Lord'



STRATEGIEN UND ZEITALTER

Planen und angreifen: Erobert die vier Zeitalter mit System!

In "The Age of Kings" zählen nicht nur Angriffsboni, hier müsst Ihr Euch auch um Versorgung und Ausrüstung Eurer Truppen kümmern. Das klappt mit den Zeitaltern, die Ihr mitten in der Schlacht wechseln dürft: Wenn Ihr an der Heimatfront Forschung und Wohlstand pflegt, kommt das auch Eurer Streitmacht in feindlichem Terrain zugute. *Mobile Gamer* will Euch rundum beraten: Acht Kampfregeln verraten Euch wichtige Kniffe für die Schlacht, außerdem verschaffen wir Euch in der technologischen Entwicklung den Durchblick. *oe*

Acht Regeln für den Kampf

1. Konzentriert Eure Streitmacht



Allein sind Eure Truppen auf offenem Feld verloren: Sammelt Verbände, auch wenn mancher Soldat warten muss.

Erstellt über mehrere Runden Verbände, die gemeinsam in die Schlacht ziehen. Denn nur wenn sich Eure Einheiten gegenseitig schützen, werden sie nicht aufgerieben. Eure Truppenstärke richtet sich nach dem Einkommen: Teilt die Summe von Gold- und Nahrungseinkommen durch 100, um die mögliche Zahl an Einheiten zu berechnen.

2. Die korrekte Formation

Damit sich die Einheiten gegenseitig schützen können, muss Eure Streitmacht eine sinnvolle Formation halten: Postiert an der Front eine Reihe Pikeniere oder andere starke Infanterie, sie decken die folgende Reihe mit Schützen. Held, Kriegsgerät und Support-Einheiten stellen sich hinten an, während Ihr die Kavallerie an die Seiten Eures Trupps stellt – so schützen sie Eure Flanke und können ihrerseits Feinde flankieren, die mit den Infanteristen kämpfen. Natürlich sind nicht immer alle Truppentypen verfügbar: Bei kleineren Verbänden unterstützt Ihr eine starke Front mit Schützen im Rücken. Bevorzugt bei Raubzügen Schützen, die den Sturmangriff beherrschen (siehe Tabellen): Bogenschützen sind zwar schwächer als Armbrustschützen, können aber in der selben Runde vorrücken und angreifen - ein Vorteil bei beweglichen Trupps.

3. Respekt vor Brücken



An Brücken staut sich das Heer: Lockt den Gegner auf Eure Seite und nehmt ihn in die Zange.

Vor Engpässen wie den vielen Brücken nimmt sich der kluge Stratege in Acht, denn hier muss er seine Formation aufbrechen. Nutzt beim Vorrücken ans feindliche Ufer nicht die volle Reichweite Eurer Truppen, sondern setzt gemächlich über. Schwer umkämpfte Brücken solltet Ihr mit einer starken Einheit blockieren, um in deren Schutz eine Festung zu errichten: Platziert Türme mit Schützen seitlich und eine Kaserne direkt an der Brücke.

4. Gefährliche Schützen

Feindliche Schützen setzen Euch ordentlich unter Druck: Eure Truppen müssen stürmen oder außer Reichweite flüchten, sonst werden sie bald im Kugel- und Pfeilhagel die Waffen strecken. Trotz des Handlungsbedarfs solltet Ihr nicht mit allen Einheiten blindlings nach vorne preschen. Oftmals will Euch der Feind nur locken, um Eure Truppen mit seinen starken Kriegern in die Mangel zu nehmen. Nutzt deshalb die bewegliche Kavallerie, die obendrein einen Angriffsbonus gegen Schützen besitzt: Mit ihr könnt Ihr schnelle Vernichtungsschläge ausführen.
Natürlich wird sich der Feind an Eure Hufe klemmen und einen Gegenangriff starten. Lockt bei großem Vorsprung die Truppen des Gegners zur eigenen Streitmacht, um Euch nun mit Euren Schützen einen Vorteil zu verschaffen – achtet dabei auf die korrekte Formation. Besonders bei den Missionen ohne Truppennachschub sind feindliche Schützen Euer primäres Ziel.

5. Ausdauernde Mönche

Mit ihren heilenden Talenten sind Mönche die optimale Nachhut, aber auch als Verteidiger können sie Euch gefährlich werden. Wenn sich vier oder mehr zusammenschließen, können sich die Mönche gegenseitig stärken. Und während Ihr die Kuttenträger bis zur Ohnmacht bekämpft, werden Eure Truppen vom Gegner konvertiert! Deshalb solltet Ihr diese Defensivexperten gleich nach den Schützen auf die Abschussliste setzen. Die selbe Taktik könnt Ihr auch in der Defensive nutzen: Ein Trupp Mönche kann Euren Helden oder die letzten Überbleibsel einer einstigen Streitmacht zu langer Ausdauer verhelfen. So gewinnt Ihr Zeit und damit Ressourcen für neue Truppenbestände. Allerdings müsst Ihr aufpassen, dass der Feind Euer Mönchsrudel nicht umgeht: Nutzt Engpässe wie Brücken, um Eurem Gegenüber den Weg abzuschneiden.

6. Beweglichkeit der Truppen

Ein schneller Vorstoß kann zum Sieg führen, aber auch in den Untergang: Eure Truppen besitzen unterschiedliche Reichweite und können sich daher bei einem Sturmangriff zerstreuen. Wichtig ist aber eine geschlossene Formation, denn der Feind nutzt jede Gelegenheit, um Eure Einheiten zu spalten und einzukreisen. Jedes freie Feld gibt dem Feind Gelegenheit zum Vorrücken und Angreifen: Minimiert stets die Angriffsfläche Eurer Streitmacht. Dabei könnt Ihr natürlich auch das Terrain nutzen, so lässt sich der Feind etwa über Brücken leicht in einen Kessel locken. Beachtet außerdem bei Euren Eroberungsplänen, dass schweres Kriegsgerät (in den Tabellen 'Waffen') wie Belagerungskanone und Skorpion Flüsse nur über Brücken passieren können – im Gegensatz zu den übrigen Truppen bleiben sie im steinigen Flussbett stecken.

7. Nutzt die Talente

Neue Einheiten solltet Ihr als Erstes auf Fähigkeiten prüfen, mit ihnen könnt Ihr Euch in vielen Situationen einen Vorteil verschaffen. Neben dem Angriffsbonus gegen bestimmte Truppentypen gibt's auch diverse Spezialmanöver. So lässt der Anblick der keltischen Freischärler jeden Feind vor Angst schlottern und der berittene Späher hat einen ausgeprägten Weitblick. Besonders talentiert sind die Helden der Epoche; Jeanne d'Arc kann etwa eigene Verbündete heilen und die Verteidigung aller Gegner in ihrem Blickfeld schwächen. Umringt sie stets mit Verbündeten. Minamoto Yoshitsume sollte sich dagegen bei zehrenden Materialschlachten nicht mit Fußvolk umgeben, sondern im Dorfzentrum residieren: Solange er dort verweilt, kosten alle Truppen 20 Gold- und Nahrungseinheiten weniger – so könnt Ihr mächtig sparen.

8. Lasst den Feind hungern

Euer Gegner macht sich's gern gemütlich: Wenn sich Eure Truppen zum Sturm auf seine letzten Festung vorbereiten, will er sich nicht mehr locken lassen – sollt Ihr doch sein schwer bewachtes Hauptquartier angreifen. Das kann in endlose Belagerungen ausarten, weil der Feind direkt an seiner Front Truppennachschub kaufen kann. Deshalb solltet Ihr ihm die Ressourcen kürzen: Stellt Eure Streitmacht vor dem Angriff in respektvollem Abstand zur Festung auf. Dann zertrampelt Ihr mit der flotten Kavallerie seine Felder, zudem reißt Ihr seine Minen und Mühlen ab. Wenn der Feind daraufhin die Deckung verlässt, solltet Ihr Euch aber nicht zu einem ungeordneten Angriff provozieren lassen. Erst wenn die Einheit die Reichweite ihrer Kameraden verlässt, könnt Ihr sie in die Zange nehmen: Der Feind nutzt jede Gelegenheit zum Angriff.

Die vier Zeitalter

Jede Mission startet in einem von vier Zeitaltern: In der Kampagne sind sie vorgegeben und im Mehrspieler-Modus dürft Ihr sie selbst wählen. Mit dem Klick auf das Dorfzentrum könnt Ihr ins nächst höhere Zeitalter wechseln. Dann werden neue Gebäude, Einheiten und Technologien wählbar. Der Aufstieg klappt aber nur, wenn Ihr im aktuellen Zeitalter bereits ausreichend Gold, Nahrung und Technologien gesammelt habt. Beachtet bitte, dass die Effekte neuer Technologien meist nur die Einheiten des selben Zeitalters betreffen – für veraltete Einheiten gelten sie oftmals nicht.

1. Zeitalter: Dunkle Zeit

In der dunklen Zeit müsst Ihr mit den Standardgebäuden und -figuren auskommen: Mit Dorfzentrum, Türmen und Kasernen errichtet Ihr Festungen. Felder, Minen und Mühlen versorgen die Truppen mit Nahrung und Gold. In diesem Zeitalter lassen sich die taktischen Grundzüge von "The Age of Empires" am leichtesten üben. Um in die Feudalzeit aufzusteigen, braucht Ihr 500 Gold, 500 Nahrung und drei beliebige Technologien.

Truppen

Name	Art	Reichweite	Sturmangriff	stark gegen	schwach gegen
Berittener Späher	Kavallerie	1	Ja	Infanterie, Schützen	Gebäude
Dorfbewohner	Support	1	Ja	Gebäude, Waffen	-
Milizsoldat	Infanterie	1	Ja	Gebäude, Waffen	-

Technologien

Name	Effekt
Ledersohlen	Dorfbewohner erhalten +1 Reichweite
Stadtspäher	Dorfzentrum erhält +4 Spähen
Waffenschmied	Milizsoldat erhält +25% Angriff
Webstuhl	Dorfbewohner erhalten +25% Verteidigung

2. Zeitalter: Feudalzeit

Die Feudalzeit stärkt vor allem Eure Streitmacht: Mit Schmiede und Schießanlage lassen sich neue Truppentypen erstellen, die nötige Versorgung übernimmt der Marktplatz sowie Technologien wie Münzprägung und Brustgeschirr. Wer viel Geld in die Forschung steckt, kann obendrein die Angriffs- und Verteidigungswerte seiner Soldaten verbessern. Mit 1.000 Gold, 1.000 Nahrung und sieben Technologien wechselt Ihr in die Ritterzeit.

Neue Truppen

Name	Art	Reichweite	Sturmangriff	stark gegen	schwach gegen
Bogenschützen	Schütze	3	Ja	-	Gebäude
Leichte Kavallerie	Kavallerie	1	Ja	Infanterie, Schützen	Gebäude
Plänkler	Schütze	7	Ja	-	Gebäude
Schwertkämpfer	Infanterie	1	Ja	Waffen, Gebäude	-
Speerkämpfer	Infanterie	1	Ja	Waffen, Gebäude	-

Neue Technologien

Name	Effekt
Befiederung	Schützen erhalten +25% Angriff
Brustgeschirr	+10% zum Nahrungseinkommen
Fährtenlesen	jede Infanterie erhält +2 Spähen
Gefütterte Rüstung	Schützen erhalten +25% Verteidigung
Handel	verbessert Preise
Kartografie	alle Einheiten +2 Spähen
Münzprägung	+10% zum Goldeinkommen
Schmiedekunst	Infanterie und Kavallerie erhalten +25% Angriff
Schneller Abbau	+15% zum Ertrag von Minen
Schubkarre	Gebäude werden um 10% günstiger
Schuppenpanzer	Infanterie erhält +25% Verteidigung
Schuppenpanzer für Pferde	Kavallerie erhält +25% Verteidigung
Stadtwache	Stadtzentrum erhält +20% Verteidigung und +2 Spähen

3. Zeitalter: Ritterzeit

Die Burg stärkt in der Ritterzeit Eure Defensive, mit ihr könnt Ihr schweren Angriffen widerstehen. Außerdem halten mit der Kirche auch die Mönche Einzug, mit denen Ihr Eure Truppen heilt – zu jeder ernsthaften Streitmacht gehört ab sofort ein Feldkaplan! Außerdem entdecken Waffenschmiede und Universität massig neue Erfindungen. 1.500 Gold, 1.500 Nahrung und 11 Technologien bringen Euch in die Imperialzeit.

Neue Truppen

Name	Art	Reichweite	Sturmangriff	stark gegen	schwach gegen
Armbrustschützen	Schütze	3	Nein	-	Gebäude
Axtwerfer	Infanterie	1	Ja	Waffen, Gebäude	
Berittener Bogenschütze	Schütze	2	Ja	-	Gebäude
Elite Plänkler	Schütze	2	Ja	-	Gebäude
Kamelreiter	Kavallerie	1	Ja	Infanterie, Schützen	Gebäude
Keltische Freischärler	Infanterie	1	Ja	Waffen, Gebäude	-
Langschwertkämpfer	Infanterie	1	Ja	Waffen, Gebäude	-
Mönch	Support	1	Ja	Waffen, Gebäude	-
Onager	Waffe	3	Nein	Gebäude	-
Persische Kriegselefanten	Kavallerie	1	Ja	Infanterie, Schützen	Gebäude
Pikenier	Infanterie	1	Ja	Waffen, Gebäude	-
Rammbock	Waffe	3	Ja	Gebäude	alle außer Gebäude
Ritter	Kavallerie	1	Ja	Infanterie, Schützen	Gebäude
Skorpion	Waffe	3	Nein	Gebäude	-
Tempelritter	Kavallerie	1	Ja	Infanterie, Schützen	Gebäude
Wikingerberserker	Infanterie	1	Ja	Waffen, Gebäude	-

Neue Technologien

Name	Effekt
Bankwesen	+5% Goldeinkommen und bessere Preise
Bergbau	+15% zum Ertrag von Minen
Bodkinpfeil	Schützen erhalten +25% Angriff
Eifer	verbessert Bekehrung von Mönchen und Elite-Mönchen
Eisengießen	Infanterie und Kavallerie erhalten +25% Angriff
Erlösung	verbessert Heilung von Mönchen und Elite-Mönchen
Handkarren	Gebäude werden 10% günstiger
Heiligkeit	Mönche und Elite-Mönche erhalten +25% Verteidigung
Kettenhemd	Infanterie erhält +25% Verteidigung
Kettenhemd für Pferde	Kavallerie erhält +25% Verteidigung
Lederrüstung	Schützen erhalten +25% Verteidigung
Maurerhandwerk	Alle Gebäude erhalten +5% Verteidigung
Mechanikergilde	Waffen kosten 15 Gold sowie Nahrung weniger
Mörderlöcher	Türme erhalten +25% Verteidigung
Pferdehaltung	Kavallerie kostet 15 Gold sowie Nahrung weniger
Schützenturniere	Schützen kosten 15 Gold sowie Nahrung weniger
Schwerer Pflug	+10% zum Nahrungseinkommen
Söldnernetzwerk	Söldner kosten 25 Gold weniger
Stadtpatrouille	Stadtzentrum erhält +20% Verteidigung und +2 Spähen
Wehrpflicht	Infanterie kostet 15 Gold sowie Nahrung weniger

4. Zeitalter: Imperialzeit

Die Imperialzeit schließt das Mittelalter ab: Ihr kommandiert die stärksten Soldaten und könnt die Wunder Eures Imperiums erschaffen. Außerdem entdeckt Ihr einige Technologien, die Euch neue Einheiten schenken: Elitekämpfer, Paladin, leichter Kanonier und Belagerungskanone werden erst nach intensivem Studium wählbar. Beachtet außerdem Blockdruck, Glaube und Sühne, die Eure Mönche noch mächtiger machen.

Neue Truppen

Name	Art	Reichweite	Sturmangriff	stark gegen	schwach gegen
Arbalestenschütze	Schütze	3	Nein	-	Gebäude
Belagerungskanone	Waffe	3	Nein	Gebäude	-
Belagerungsramme	Waffe	3	Ja	Gebäude	alle außer Gebäude
Berserker	Infanterie	1	Ja	Waffen	Gebäude
Elite-Axtwerfer	Infanterie	1	Ja	Waffen, Gebäude	-
Elite-Freischärler	Infanterie	1	Ja	Waffen	Gebäude
Elite-Janitschar	Schütze	1	Nein	-	Gebäude
Elite-Mönch	Support	1	Ja	Waffen, Gebäude	-
Elite-Pikenier	Infanterie	1	Ja	Waffen, Gebäude	-
Elite-Plänkler	Schütze	2	Ja	-	Gebäude
Elite-Tempelritter	Kavallerie	1	Ja	Infanterie, Schützen	Gebäude
Elitekämpfer	Infanterie	1	Ja	Waffen, Gebäude	-
Leichter Kanonier	Schütze	3	Nein	-	Gebäude
Paladin	Kavallerie	1	Ja	Infanterie, Schützen	Gebäude
Schwere Kamelreiter	Kavallerie	1	Ja	Infanterie, Schützen	Gebäude
Schwerer berittener Bogensch.	Schütze	2	Ja	-	Gebäude
Schweres Skorpion	Waffe	3	Nein	Gebäude	-
Tripok	Waffe	2-3	Nein	Gebäude	-
Zweihand-Schwertkämpfer	Infanterie	1	Ja	Waffen, Gebäude	-

Neue Technologien

Name	Effekt
Architektur	Gebäude erhalten +5% Verteidigung
Arena	ermöglicht Elitekämpfer
Armschutz	Schützen erhalten +25% Verteidigung
Ballistik	Schützen mit Reichweite ab 2 erhalten +25% Angriff
Baukran	Gebäude werden 10% günstiger
Belagerungsingenieur	Imperiale Waffen können verbessert werden
Blockdruck	verbessert Heilung von Mönchen und Elite-Mönchen
Chemie	ermöglicht leichter Kanonier und Belagerungskanone
Dreifelderwirtschaft	+10% zum Nahrungseinkommen
Feuerpfeile	Schützen können Gebäude besser angreifen
Gilden	+5% Goldeinkommen und bessere Preise
Glaube	Mönche und Elite-Mönche erhalten +25% Verteidigung
Horten	Burgen erhalten +35% Verteidigung
Illumination	+50% Goldeinkommen für Relikte
Kettenhemd für Bogenschütze	Schützen erhalten +25% Verteidigung
Knappe	ermöglicht Paladin
Pionier	Sämtliche Infanterie erhält +50% Angriff gegen Gebäude
Plattenpanzer	Infanterie erhält +25% Verteidigung
Plattenpanzer für Pferde	Kavallerie erhält +25% Verteidigung
Schmelzofen	Infanterie und Kavallerie erhalten +25% Angriff
Spione	alle Siedlungen des Feindes werden gesichtet
Sühne	verbessert Heilung von Mönchen und Elite-Mönchen



ULTIMATE GHOSTS'N GOBLINS

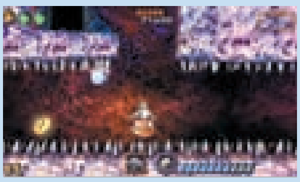
Ritterliche Anleitung zur erfolgreichen Prinzessinnen-Befreiung.



EXPERTEN-TIPPS

Der Held aus "Ultimate Ghosts'n Goblins" musste schon bei seinem ersten Auftritt in den Spielhallen (anno 1985) unzählige Monsterhorden besiegen, bis er seine Geliebte wieder umarmen konnte. Heutzutage, auf Sonys PSP, wird Arthurs Aufgabe zusätzlich erschwert: Damit sich die finale Obermotztür öffnet, müsst Ihr fleißig Geheimnisse lüften. Auf dieser Seite erfahrt Ihr, was Ihr dafür alles tun müsst. rf

Hexenjagd

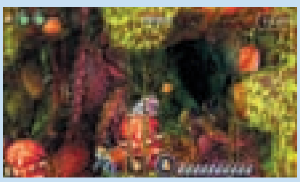


Meist ist der Weg zu den Hexen mühsam und gefährlich.

In "Ultimate Ghosts'n Goblins" verstecken sich drei Hexen. Diese köcheln nicht nur leckere Zaubertrank-Süppchen, sondern übergeben Euch wertvolle Items wie etwa den unzerstörbaren Schild oder eine mächtige Magie-Attacke. Im Gegenzug müsst Ihr der Hexe bestimmte Items (wie etwa drei Nekrobaumblätter oder drei Steinfiguren) zum Tausch anbieten. Den genauen Standort wollen wir Euch nicht verraten, da die alten Damen uns mit bösen Zaubersprüchen drohten. Wir verraten Euch aber die Levels, in denen sich die Hexen verstecken.

Schon in Level 1-1 macht es sich die rote Hexe gemütlich. Die gelbe Hexe verbirgt sich in Level 2-2. Die blaue Hexe fühlt sich in Level 3-2 heimisch. Doch wie gesagt, ein Besuch lohnt sich erst, wenn Ihr die entsprechenden Items im Gepäck habt.

Schildtypen



Die fantasievollen Schilde haben viele verschiedene Vorteile.

Ihr findet ingesamt sechs Schilde. Diese haben alle bestimmte Fähigkeiten.

Kaputter Schild
Schützt Euch vor zwei Angriffen.

Ritterschild
Hält bis zu fünf Angriffen stand.

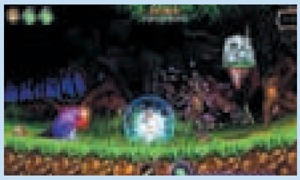
Kaiserschild
Hält bis zu zehn Angriffen stand.

Dämonenschild
Hält einigen Angriffen stand und füllt gleichzeitig den Magiebalken auf.

Drachenschild
Standard-Abwehrkraft - viel wichtiger: Ihr könnt fliegen und so viele Ringe finden.

Unzerstörbares Schild
Wie der Name schon sagt, ist dieser Schild nicht zerstörbar.

Zaubersprüche



Magisch: Ritter Arthur verfügt über mannigfaltige Zaubersprüche.

Mit diesen lebensnotwendigen Zaubersprüchen haltet Ihr Euch nicht nur Bosse besser vom Leib, sondern findet auch unzählige Ringe (siehe rechts).

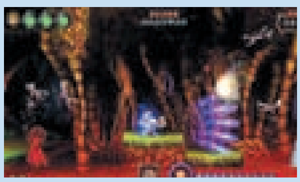
Steinbrecher-Zauberspruch:
Level 5-1, direkt im zweiten Raum.

Ultimative Magieattacke:
Level 2-2, erhaltet Ihr von der Hexe.

'Kisten-aufspüren'-Zauberspruch:
Level 3-1, oberhalb der ersten Plattform.

Verbannungs-Zauberspruch:
Level 3-2, rechts neben den großen Blasen.

Punktesammler



Macht sie alle platt: Wer eifrig Punkte sammelt, wird belohnt.

Wer seinen Punktestand fleißig nach oben schraubt, wird mit zwei äußerst hilfreichen Items belohnt.

2 Millionen Punkte: Erreicht Ihr diese Marke, gibt's ein schützendes Item. Jede gegnerische Attacke zieht nur noch die Hälfte Energie ab.

4 Millionen Punkte: Euer magischer Anhänger verbessert sich zum ultimativen magischen Amulett. Jeder Zauberspruch kostet nur die Hälfte Magie-Energie und verstärkt magische Attacken.

Ringe



Auch in Schatztruhen findet Ihr die goldenen Ringe.

Damit sich die letzte Bosstür öffnet, müsst Ihr im Einsteiger-Modus 22 Ringe sammeln. Für den finalen Obermotz benötigt Ihr in der 'normalen' Variante sogar 33 Ringe. Hier verraten wir Euch, wo Ihr die Schmuckstücke findet.

Hinweis: In einigen Levels könntet Ihr bereits im ersten Durchlauf mehr Ringe als nötig ergattern, diese sind aber gut versteckt. Viele Ringe findet Ihr erst mit dem Drachenschild, der Steinbrecher-Magie und einem Zauberspruch, der unsichtbare Truhen erleuchtet. Setzt öfters die Warp-Stäbe ein und huscht von Level zu Level.

Die ersten 22 Ringe findet Ihr hier:
4 Ringe in Level 1-1
3 Ringe in Level 1-2
2 Ringe in Level 2-1
3 Ringe in Level 2-2
3 Ringe in Level 3-1
3 Ringe in Level 3-2
4 Ringe in Level 4

Die letzten 11 Ringe (im zweiten Durchlauf) findet Ihr hier:
2 Ringe in Level 1-2
2 Ringe in Level 2-1
2 Ringe in Level 2-2
1 Ring in Level 3-1
2 Ringe in Level 3-2
1 Ring in Level 4
1 Ring in Level 5



Gute Unterhaltung!

Extended >>

AB SEITE 88

...KLASSISCH-GUT: GAME BOY ADVANCE

Premiere für den Game Boy in der modifizierten Extended-Rubrik: Neun interessante Spiele-Neuheiten werden auf drei Seiten ausführlich vorgestellt.

Neues Leben für den Klassiker.





SP oder Micro: Alle aktuellen GBA-Spiele laufen auf beiden Varianten.

AB SEITE 96

...JAPAN-ONLY: WONDERSWAN



Bitte importieren: Wer auf skurrile, aber technisch hochkarätige Handhelds steht, sollte sich diese japanische Innovation gönnen.

AB SEITE 82

...WELT-WEIT: HANDY

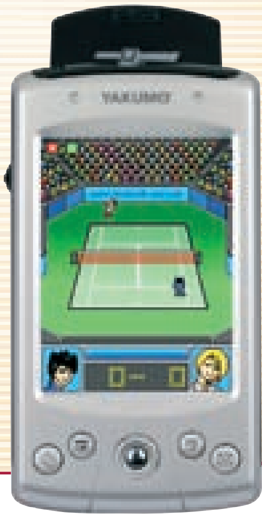


Immer vielseitiger: Nicht nur simple Action-, Knobel- und Hüpfspiele bevölkern unsere Mobiltelefone. Wir präsentieren: Online-Kartenspiel, Retro-Beat'em-Up und vieles mehr.

AB SEITE 92

...BROT & SPIELE: POCKET-PC

Bleibt günstig: Maximal 20 Euro kosten unsere sieben Spiele-Neuheiten. Welche sich lohnen? Bitte lesen!



Leseführung >>

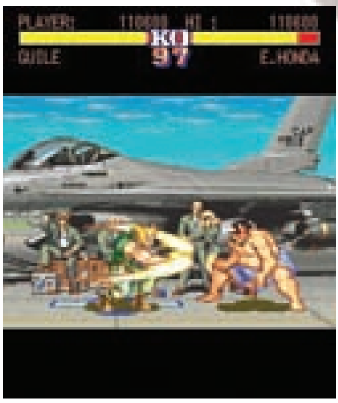
Die ganze Welt des mobilen Entertainments

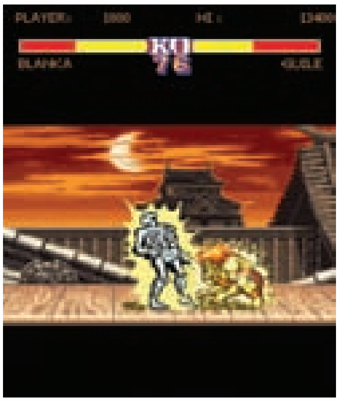
Neuer Name, erweiterter Inhalt: Da sich mit Gizmondo und N-Gage zwei multimediale Taschenspieler verabschieden mussten, haben wir diese ehemalige 'Multimedia'-Rubrik in 'Extended' umgetauft. Im Rahmen dieser Änderung findet auch der Game Boy hier ein neues, komfortables Zuhause.

Während wir uns im Testteil der *Mobile Gamer* den beiden Schwergewichten Nintendo DS und Sony PSP widmen, kommen in der Extended-Rubrik alle anderen Handheld-Facetten zum Vorschein. Neben dem nimmermüden Game Boy hat der Pocket-PC hier sein Zuhause. Ein großer Bereich ist zudem für Handys mit ihren immer besseren Spiele-Fähigkeiten reserviert. Ganz zu schweigen von unserer Vorstellung mobiler Exoten und Oldies wie dem hierzulande unbekannten Wonderswan von Bandai.



Handy-Games >>





Die vielen Spezialangriffe gelingen auf Knopfdruck: Die Tastenbelegung dürft Ihr sogar selbst einstellen.

Capcoms Straßenkämpfer sind neben Namcos "Tekken"-Fighter die berühmtesten Prügelknaben der Spielewelt. Das Original kam 1991 in die Spielhalle und wurde für die meisten Konsolen und Handhelds umgesetzt – jetzt gibt's die legendäre Keilerei auch fürs Handy.

die Arena, während Yoga-Mann Dhalsim Feuer spuckt und mit seinen Gummibeinen auch weit entfernte Gegner trifft. Andere Kämpfer gehen lieber auf Tuchfühlung: Wrestler Zangief schleudert Euch mit seinen Würfen auf die Matte und Dschungelmonster Blanka verteilt Stromschläge. Dabei ist

Street Fighter 2

Action >> Beat'em Up

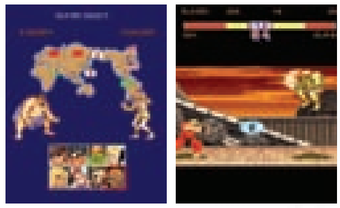
Jetzt gibt's was hinter die Ohren: Die besten Kampfkünstler der Welt laden zum Turnier.

Der grobe Ablauf ist simpel: Acht Martial-Arts-Künstler fordern sich gegenseitig zum Zweikampf, der Sieger darf gegen die dreiköpfige Elite Vega, Sagat und Mr. Bison antreten. Jeder Kampfsportler beherrscht individuelle Schläge, Kicks und Spezialmanöver, die es taktisch einzusetzen gilt. Die Karate-Kumpels Ryu und Ken schleudern z.B. Energiebälle und wirbeln mit Tornadokicks durch

kein Kämpfer benachteiligt: Jeder Angriff lässt sich mit Blocken und Gegenschlägen kontern.

Auf dem Handy spielen sich die Duelle recht flott, zumal die vielen Manöver locker von der Hand gehen – für jede Attacke ist eine eigene Taste reserviert. Eine wuchtige Akustik rundet das Backpfeifenturnier ab, Ihr müsst Euch aber zwischen Musik und Kampfgeräuschen entscheiden.

MOBILE GAMER SPIEL DES MONATS HANDY-GAMES



Reise um die Welt: Jeder Fighter empfängt Euch in seiner eigenen Arena.

Street Fighter 2

Unterstützt	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> Capcom
Anbieter	>> www.vodafone.de
Zirka-Preis	>> 4 Euro
Besonderheiten	>> keine

Grafik 7 von 10

Sound 8 von 10

9 von 10 SPIELSPASS

Auch auf Handy eine Klasse für sich dank vielseitig talentierter Kampfkünstler und taktischem Spielverlauf.

Organisierter Luftverkehr



Noch in diesem Jahr bringt Luna den Nachfolger zu „Air Traffic Control": Ihr organisiert den Luftraum rund um einen Flughafen, müsst auf schlechte Wetterverhältnisse und eingeschränkte Sicht bei Nacht reagieren. 50 Notfälle sollen Euch in „Air Traffic Control 2007" bei der Stange halten. Passt auf, dass die Flieger rechtzeitig zur Landung ansetzen und nicht kollidieren.

Patientenpflege für die Hosentasche



Stress in der Notaufnahme: Iomo will ein überlaufenes Krankenhaus ins Handy packen. Am Eingang (unten im Bild) drängen sich Verletzte, um einen Platz auf den sechs Krankenbetten zu ergattern. Ihr flitzt mit dem Arzt von Patient zu Patient und behandelt die Beschwerden. Diese werden durch Icons symbolisiert. Lasst sie nicht hängen und leistet Euch vor allem keine Kunstfehler.

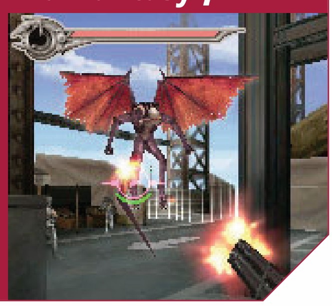
Black Hawk Down macht mobil

Vivendi Mobile bringt den Taktik-Shooter zum Kinofilm: In „Black Hawk Down: Team Sabre" kommandiert Ihr die gleichnamige Elite-Einheit durch zehn Missionen in Südamerika und dem persischen Golf. Dabei werden Sniper, MG-Schütze und Techniker individuelle Aufgaben zukommen: Es gilt Minen zu entschärfen, Computer zu hacken und Dokumente zu bergen. Im Kampf wird das Team zudem einen Luftangriff herbeifunken können.



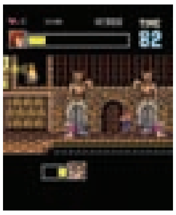
Handy-Action rund um Final Fantasy 7

Square-Enix arbeitet an einer Ballerei zum Top-Rollenspiel „Final Fantasy 7": In „Dirge of Cerberus – Lost Episode" schießt sich Party-Mitglied Vincent durch dreidimensionale Monsterwelten, zudem kann er im Nahkampf die berühmten Limit-Attacken einsetzen. Dabei werdet Ihr ihn wahlweise in Ego-Perspektive steuern oder dem Helden über die Schulter blicken. Außerdem verspricht Square-Enix Online-Matches gegen andere Spieler.



Double Dragon EX

Action >> Beat'em-Up



Winz-Helden: Leider sind die Figuren recht mickrig geraten.

Und noch ein Prügelklassiker fürs Handy: Die Brüder Billy und Jimmy mischen in horizontal scrollenden Hinterhöfen eine ganze Gang auf. Mit Schlägen, Kicks, Würfen und zahlreichen Schlagwaffen habt Ihr dabei jede Menge taktische Auswahl. Allerdings greifen Eure Gegenüber sehr schnell an, selbst bei leichtem Schwierigkeitsgrad kommt Ihr gehörig ins Schwitzen. Außerdem wurde das Original auf nur drei Levels gekürzt: Retro-Schläger besorgen sich besser „Street Fighter 2".

Unterstützt	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> Elite Systems
Anbieter	>> www.vodafone.de
Zirka-Preis	>> 4 Euro
Besonderheiten	>> keine

Grafik 5 von 10
Sound 6 von 10
5 von 10 SPIELSPASS

Auf dem Handy ist der Prügelklassiker zu kurz, schwer und mickrig.

Super Puzzle Bobble

Denken >> Knobelspiel



Ganz schön knifflig: Die vorgegebenen Rätsel bringen Euch mächtig ins Grübeln.

Im berühmten Knobelspiel von Taito schießt Ihr von unten bunte Kugeln ins Spielfeld, die an der Decke kleben bleiben. Drei Gleichfarbige in Reihe verschwinden; wenn weitere Kugeln unten dran hängen, fallen sie ebenso ab. Die vergnügliche Grübelei spielt Ihr in zwei Modi: Bei der Herausforderung wachsen von oben neue Kugeln nach und im Level-Modus leert Ihr vorgegebene Rätselaufgaben. Ein bisschen Glück spielt aber auch mit, weil die Farbe Eurer Kugelmunition nach Zufall variiert.

Unterstützt	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> Kaasa
Anbieter	>> www.t-online.de
Zirka-Preis	>> 4 Euro
Besonderheiten	>> keine

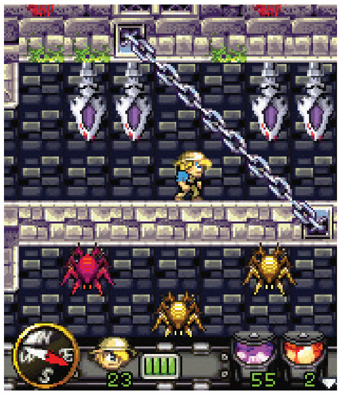
Grafik 6 von 10
Sound 7 von 10
8 von 10 SPIELSPASS

Klasse: Endlos- und Rätsel-Modus bieten optimale Puzzle-Abwechslung.

Diamond Rush

Reaktion >> Geschicklichkeit

Der Schatzsucher von "Diamond Rush" kraxelt durch die 40 Levels in den Wäldern von Ankor, einem bayrischen Schloss und Tibet, um allerlei Edelsteine einzusacken. Das Ganze spielt sich wie der Klassiker „Boulder Dash": Beim Klettern beseitigt Ihr Gestrüpp, das Felsen darüber hält. So entfesselt Ihr manchen Steinschlag: Passt auf, dass Ihr nicht geplättet werdet oder den Helden einsperrt! Glücklicherweise entdeckt Ihr jede Menge Speicherpunkte, die bei Berührung Steine zurücksetzen – im Notfall könnt Ihr auch ein Leben opfern und per Knopfdruck zum Speicherplatz beamen. Abwechslungsreiche Rätsel garantieren diverse Extras wie Kompass, Greifhaken, Hammer und Eisstrahl. Außerdem könnt Ihr mit den gesammelten Diamanten vier Rüstungen erwerben.



Bei der Schatzsuche sitzen Euch Ritter, Spinnen und Schlangen im Nacken.

Diamond Rush

Unterstützt	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> Gameloft
Anbieter	>> www.gameloft.de
Zirka-Preis	>> 3 Euro
Besonderheiten	>> Vibration

Grafik 7 von 10
Sound 6 von 10
7 von 10 SPIELSPASS

Gelungener „Boulder Dash"-Clone: Trickreiche Schatzsuche mit vielen Werkzeugen und Extras.

Master of Maya

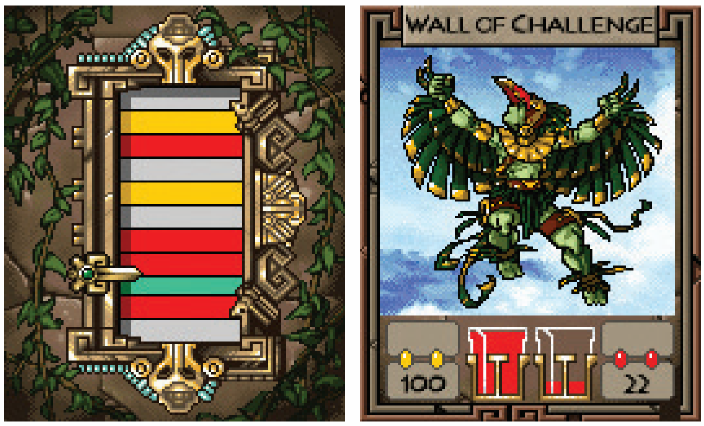
Denken >> Kartenspiel

Im ersten Online-Kartenspiel fürs Handy mutiert Ihr zu einem Maya-Kriegsherren, der in zahllosen Duellen elf Stufen durchwandert und sich schließlich zum Halbgott entwickelt – dann könnt Ihr Euch im Finale dem Maya-Gott Tojil stellen. Das klappt mit über 200 Spielkarten, dabei unterscheidet "Master of Maya" Charakter- und Schatzkarten. Ihr besitzt sie allerdings nicht komplett: Man beginnt mit einem zufälligen Startdeck, weitere Karten schenkt Euch der Kriegsgott oder Ihr besorgt sie Euch wie bei einem Trading-Card-Spiel à la "Yu-Gi-Oh!" in diversen Boosterpacks – so kommt Ihr mit etwas Glück an bessere Karten. Außerdem lassen sich Eure Charakterkarten in der Schöpfungsmaschine zu mächtigeren Figuren mutieren – dieser Zauber hält allerdings nur eine bestimmte Zahl von Duellen.



Eure Taktik schult Ihr im Solo-Modus, Online-Kämpfe sind aber spannender.

Ein Match spielt Ihr gewöhnlich in drei Runden mit jeweils einer Charakterkarte, z.B. Sonnenkämpfer, Jadegigant oder Windzwerg. Eure Figuren definieren sich durch die Eigenschaften Kampfkraft, Zauberkraft, Glauben, Opferwert, Lebenskraft und Zahl der möglichen Mutationen. In jeder Runde spielen die Kontrahenten jeweils eine Figur aus, anschließend verpasst Ihr Eurem Schützling mit einer Schatzkarte wie dem 'Zepter des Todes' einen Angriffs- oder Verteidigungsbonus. Bevor der Sieger der Runde errechnet wird, könnt Ihr Eurer Figur bei einem Reaktionstest zusätzliche Kampfkraft verleihen. Bei kniffligen Gegnern dürft Ihr zudem den Kriegsgott mit einem Opfer gesonnen stimmen, das kostet Euch aber eine Charakterkarte. Aufgrund der vielen Funktionen müsst Ihr Euch erstmal einspielen, dann gewährt das Kampfsystem aber massig taktischen Spielraum.



Nach dem Reaktionstest (links) wird abgerechnet (rechts): Vor GPRS-Gebühren braucht Ihr Euch nicht zu fürchten, Verbindungen zum Spiel-Server sollen gratis sein.

Master of Maya

Unterstützt	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> Siemens
Anbieter	>> www.masterofmaya.com
Zirka-Preis	>> 4 Euro
Besonderheiten	>> Online-Modus

Grafik 6 von 10
Sound 7 von 10
7 von 10 SPIELSPASS

Trotz Action-Einlage etwas trocken: komplexes, aber auch gewöhnungsbedürftiges Online-Kartenspiel.

The Fast and the Furious: Tokyo

Rennspiel >> Arcade



Gebt Vollgas und schleudert: Rauch sowie Reifenspuren signalisieren den Drift.

Beim Kino-Rennen zum Film rast Ihr aus der Vogelperspektive gegen bis zu drei Kontrahenten um die Wette. Dabei weicht Ihr in den engen Straßen bremsenden Hindernissen wie Kisten aus und schleudert mit Vollgas um die Kurve. Im Story-Modus kassiert Ihr für die verschiedenen Rennen Siegerprämien, die Ihr in Motorleistung, Spoiler und andere Tuningteile investiert. Wegen der stupide fahrenden Gegner sind die Rennen aber unspannend.

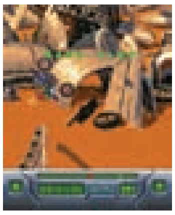
Unterstützt	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> I-play
Anbieter	>> www.i-play.com
Zirka-Preis	>> 4 Euro
Besonderheiten	>> keine

Grafik 6 von 10
Sound 3 von 10
5 von 10 SPIELSPASS

Simples Straßenrennen aus der Vogelperspektive – dumme Gegner nerven.

Freestyle Moto-X 2

Rennspiel >> Action



Optimiert Eure Bestzeiten mit der einstellbaren Ghost-Funktion.

Auf den Strecken von New York, Seattle, Phoenix und Denver übt Ihr Euch im Freestyle-Motocross. Ihr könnt Gas geben und das Gewicht auf Vorder- und Hinterrad verlagern. So gelingen atemberaubende Stunts wie Saltos nach vorn und hinten sowie die Fahrt auf einem Rad. Für spielerische Abwechslung sorgen diverse Tuning-Einstellungen und Missionen. Spezielle Herausforderungen, Duelle, Stuntshow und Zeitrennen stellen jeden Aspekt Eurer Cross-Künste auf die Probe.

Unterstützt	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> I-play
Anbieter	>> www.i-play.com
Zirka-Preis	>> 4 Euro
Besonderheiten	>> Vibration

Grafik 7 von 10
Sound 5 von 10
7 von 10 SPIELSPASS

Motocross-Action mit vielen Spiel-Modi und gefühlvoller Bike-Physik.

New York City Urban Golf

Sport >> Golf

Beim "Urban Golf" spielt Ihr nicht auf dem Rasen, sondern in Hafen, Industriegebiet und Innenstadt. Als Loch-Ersatz dienen z.B. Fensterscheiben, Müllcontainer und Briefkästen. Im Gegensatz zum üblichen Golf sind daher die Ziele unterschiedlich groß, außerdem müsst Ihr je nach Lage um Häuserecken und auf höhere Etagen spielen. Das größte Problem sind aber die beweglichen Hindernisse wie Passanten und Autos. Zum Glück verschaffen die eingebaute Karte und der Scroll-Modus Übersicht. Trotz des kleinen Spielers könnt Ihr beim Schlag Richtung, Schusswinkel und Kraft passabel einschätzen und so bald Trickschüsse landen. So spielt Ihr etwa über Bande: Berührt auf dem Weg zum Ziel viele Hindernisse, um Chaos-Punkte abzuräumen.



Ihr spielt ein Turnier oder duelliert Euch mit einem Computer-Gegner.

New York City Urban Golf

Unterstützt	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> I-play
Anbieter	>> www.i-play.com
Zirka-Preis	>> 4 Euro
Besonderheiten	>> keine

Grafik 4 von 10
Sound 6 von 10
7 von 10 SPIELSPASS

Golf-Randale in New York City: Demoliert mit dem Golfball Limousinen, Leuchtreklame und Statuen.

Air Strike 1944

Action >> Shoot'em-Up

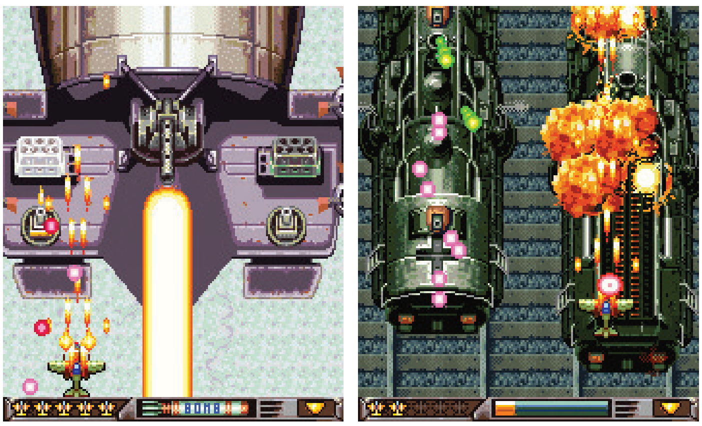
In dieser vertikal scrollenden Ballerei nehmen es drei Piloten mit dem dritten Reich auf: In neun Missionen ballert Ihr Euch durch die Normandie, verteidigt London gegen Luftangriffe und nehmt schließlich die geheime Basis von Darkstein aufs Korn – dabei schwirren zeitweise mehr Projektile übers LCD als Ihr zählen könnt. Ihr bekämpft Jägergeschwader und mächtige Bomber, aber auch allerlei Bodenziele wie Panzer, Geschütztürme und Bunker. Am Ende jedes Levels erwartet Euch ein Bildschirm füllender Obermotz, den Ihr Stück für Stück in seine Einzelteile zerlegt. Megabomber und Festung empfangen Euch mit gewaltigen Laserkanonen und dichtem Streufeuer – lasst Euch nicht vom Himmel holen!

Zum Glück lässt sich Euer Flieger präzise durchs Kreuzfeuer manövrieren, die drei Modelle sorgen dabei für taktische Abwechslung. Sie unterscheiden sich durch ihre Wendigkeit und Feuerkraft. Der trägste Flieger besitzt sogar einen Streuschuss. Eure jeweilige Bordkanone lässt sich mit Power-Ups aufrüsten, außerdem sammelt Ihr Zielsuchraketen, Schilde und Bomben. Letztere pulverisieren alle Feinde auf dem Bildschirm. Mit etwas Glück ergattert Ihr zudem das Wingmen-Extra, dann stehen Euch die beiden Pilotenkumpels für einige Sekunden zur Seite. Manche Feinde hinterlassen auch Orden, die Ihr für Extraleben tauscht – mehr Abwechslung findet Ihr in keinem anderen Handy-Shooter.

Dank Speicherfunktion könnt Ihr auch mal nur einen Level zwischendurch spielen. Der einzige Wermutstropfen ist der zeitweise spartanische Sound: Musik gibt's nur bei Level-Anfang und Obermotz, die Soundeffekte im Spiel sind zudem etwas spärlich.



Lasst Euch von den mächtigen Gegnern nicht vom Bildschirm drücken.



Die vielen Waffen überraschen Euch immer wieder: Mal weicht Ihr mächtigen Laserstrahlen aus (links), mal windet Ihr Euch durchs Kreuzfeuer (rechts).

Air Strike 1944

Unterstützt	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> Gameloft
Anbieter	>> www.gameloft.de
Zirka-Preis	>> 3 Euro
Besonderheiten	>> keine

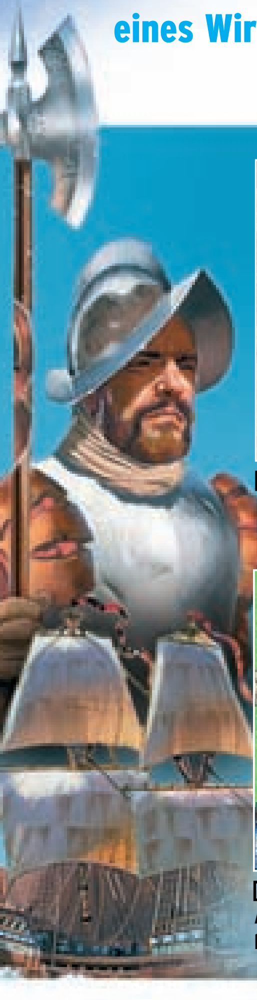
Grafik 9 von 10
Sound 5 von 10
8 von 10 SPIELSPASS

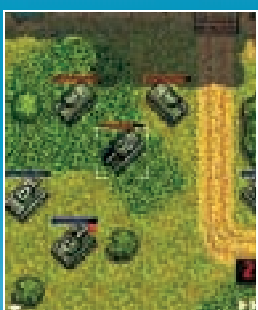
Hier fliegen die Fetzen: Gigantische Gegner und taktische Retro-Gefechte lassen Eure Hände zittern.



STRATEGISCHES DENKEN

Egal ob Feldherr, Monsterjäger oder Mogul eines Wirtschaftsimperiums: Bei Strategiespielen sitzt Ihr in der Chefetage.

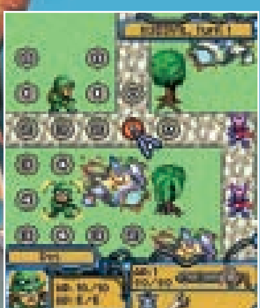




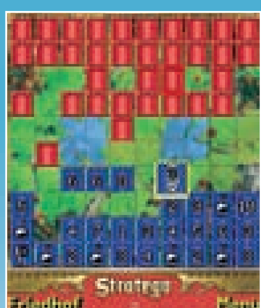
Panzerschlachten nach der berühmten PC-Vorlage: „Blitzkrieg 2“ ist rundenbasiert.



Mörderische Schlachten ohne Speicherfunktion: Profis spielen „1941: Frozen Front“.



Rechenspiel: In „Generals: Alien Colony“ marschiert und kämpft Ihr mit Aktionspunkten.



Die Umsetzung der Brettspielstrategie „Stratego“ ist leider sehr trocken.

Jump'n'Runs, Sport- und Ballerspiele bringen jede Menge Action aufs Handy, können aber auch ganz schön stressig sein. Wer nicht im korrekten Augenblick eine der Winztasten drückt, verspielt so manches digitale Leben – besonders Zocker mit dicken Fingern sind hier klar im Nachteil. Zum Glück lassen sich mächtige Schlachten auch ganz entspannt schlagen: Strategiespiele präsentieren Euch komplexe Situationen schematisch und verlangen clevere Entscheidungen – das gilt sowohl fürs Schlachtfeld als auch fürs Top-Management.

Runde für Runde

Die anschaulichste Variante sind Strategiespiele auf Rundenbasis. Hier stehen sich mindestens zwei Streitmächte gegenüber und ziehen mit ihren Truppen abwechselnd übers Schlachtfeld. Bei den meisten Feldzügen wie „Ancient Empire 2“ und dem kommenden „Armored Forces“ ist die Landschaft in quadratische oder Hexfelder unterteilt. Beim Angriff muss der Spieler den Schutz des Terrains berücksichtigen sowie die Talente seiner Einheiten optimal nutzen. Das Konzept passt prima aufs Handy-Display, denn mit vier bis sechs Eigenschaften pro Figur sind selbst Statusbildschirme noch übersichtlich – sofern sie vorhanden sind! Denn nicht jeder Entwickler sorgt für Hintergrundinfos und gute Spielbarkeit: In „Space Guerillas“ (siehe Ausgabe 1) müsst Ihr die taktischen Vorteile der Mechs und Kanonen selbst ausloten und „1941: Frozen Front“ bietet zwar außergewöhnlich komplexe Schlachten, in denen Ihr aber nicht speichern dürft – dabei kann Euch ein falscher Zug die ganze Mission vermiesen.

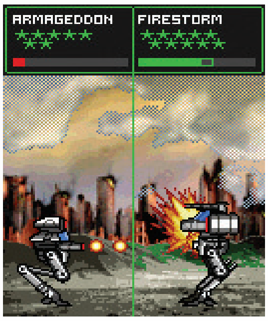
Wer sich mit dem Stellungskrieg überfordert fühlt, der kann sich auch auf den Angriff konzentrieren. In „Navy Challenge“ nehmt Ihr in Seeschlachten die Flotte des Feindes mit Artillerie unter Beschuss. Das funktioniert ähnlich dem Stift&Papier-Klassiker 'Schiffe versenken', es gibt aber auch Extrawaffen wie Luftangriff und Torpedos. Siemens' „Master of Maya“ arrangiert Kämpfe dagegen wie ein Kartenspiel, in dem Ihr jede Runde Monster- und Waffenkarten ausspielt. Per GPRS-Verbindung duelliert Ihr Euch mit anderen Online-Spielern, der eingebaute Fusionstempel sorgt für ein vielfältiges Kartendeck.



Hier ist was los: In „Sudden Strike: Mobile Edition“ kommandiert Ihr Panzer und Soldaten in Echtzeit.

Echtzeit-Trubel

Wer etwas mehr Action möchte, besorgt sich ein Echtzeit-Strategiespiel. Hier kommandiert Ihr Eure Truppen im laufenden Gefecht. Auf dem Handy-Display sind Echtzeitschlachten aber meist weniger übersichtlich und oftmals schwach animiert. So bieten die „Warriors of the Lion“ zwar vielfältige Truppen, die aber recht eintönig durch kahle Landschaften ziehen – außerdem spielt sich das ganze recht träge und eine Handlung sucht Ihr vergeblich. Am besten besorgt Ihr Euch „Sudden Strike: Mobile Edition“, das Euch mit ausführlichem Briefing auf die vielfältigen Rettungs- und Angriffseinsätze einstimmt. Zudem sorgt das Terrain mit Brücken und Wäldern für taktische Vielfalt. Science-Fiction-Fans können auch einen Blick auf „W Corporations“ werfen, in dem Ihr vier Agenten durch zehn Levels dirigiert. Dabei spielt Ihr zwar immer dieselben Figuren, Ihr dürft aber die Ausrüstung wechseln – es gilt Raketenwerfer, Minigun, Medizin und begrenzte Munition effektiv einzusetzen.



Mech-Schlacht „Armored Forces“: Test folgt in Ausgabe 6.



Die „Warriors of the Lion“ besuchen kahle Landschaften.

Das eigene Imperium

Ihr liebt strategisches Handeln, wollt aber nicht nur Krieg spielen? Dann entscheidet Ihr Euch für ein Aufbau-Strategiespiel: Hier lenkt Ihr die Geschicke einer mittelalterlichen Siedlung, einer Nation oder gar eines modernen Wirtschaftsunternehmens mit spaßigen Geschicklichkeitstests. Bei „Port Royale 2“ verteidigt Ihr Euer Frachtschiff gegen Piraten und in „Oil Wars“ dürft Ihr nach dem schwarzen Gold bohren. Diese kleinen Auflockerungen sind auch nötig, denn als Geschäftsmann oder Anführer müsst Ihr Euch mit vielen Statistiken auseinandersetzen. Und die können ganz schön langweilen. *oe*



Runden-Strategie

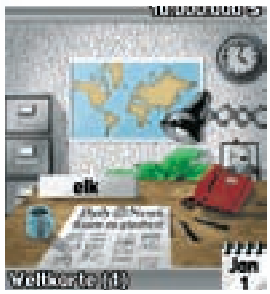
Name	Hersteller	Wertung
1941: Frozen Front	HandyGames	5 von 10
Ancient Empires	Macrospace	8 von 10
Ancient Empires 2	Macrospace	9 von 10
Blitzkrieg 2	Nival Interactive	7 von 10
C. O.	Triacom	7 von 10
Empire Earth	Vivendi Mobile	7 von 10
Fantasy Battle Revenge	Funmobile	7 von 10
Generals: Alien Colony	Impressionware	8 von 10
Master of Maya	Siemens	7 von 10
Navy Challenge	Vivendi Mobile	7 von 10
Space Guerillas	HandyGames	5 von 10
Stratego	Kaasa	3 von 10
The Fall - Last Days of Gaia	Elkware	6 von 10

Echtzeit-Strategie

Name	Hersteller	Wertung
Guerrillas	Living Mobile	6 von 10
Strategy War	Redboss	5 von 10
Sudden Strike: Mobile Edition	Living Mobile	7 von 10
W Corporations	Breakpoint	8 von 10
War Diary: Burma	Rovio Mobile	6 von 10
Warriors of the Lion	Elkware	5 von 10

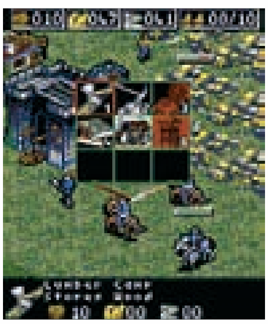
Aufbau-Strategie

Name	Hersteller	Wertung
Age of Empires 2: Mobile	In-Fusio	7 von 10
Anno 1503	Elkware	5 von 10
Anno 1602	Kaasa	8 von 10
Civilization 3	Com2us	6 von 10
Die Römer	HandyGames	6 von 10
Donald Trumps Real Estate Tycoon	Activision	5 von 10
Farm Tycoon	Efusion	7 von 10
Lemonade Tycoon	Jamdat	7 von 10
LKW Magnat	Lunagames	6 von 10
Monopoly Tycoon	Mforma	4 von 10
MotoGP Manager	THQ Wireless	8 von 10
Nightclub Empire	Digital Chocolate	8 von 10
Oil Wars	Elkware	5 von 10
Perry Rhodan: Gefahr für Sekmar 1	Mobile Scope	8 von 10
Porn Manager	HandyGames	8 von 10
Port Royale 2	Infospace	8 von 10
Townsmen	HandyGames	5 von 10
Townsmen 2	HandyGames	7 von 10
Zoo Tycoon 2	In-Fusio	6 von 10



Fade: Bei „Oil Wars“ spielt Ihr den Schreibtischhengst.

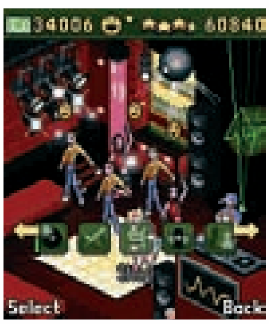




Errichtet Euer Imperium mit Icon-Menüs: „Age of Empires 2“.



„Die Römer“ machen unwegsames Gelände bewohnbar.



Im „Nightclub Empire“ organisiert Ihr Bar, DJs und Eintritt.



Mal was anderes: Verwaltet Gehege in „Zoo Tycoon“.



Gute Geschäfte dank übersichtlichem Lager: „Port Royale 2“.

Game-Boy-Galaxie >>

Namcos Version vom Krieg der Welten spielt Ihr als Mix aus Rollen- und Ballerspiel: Laut Spionageabteilung wollen die Krill-Aliens sechs Planeten besetzen, um von dort aus die Menschheit mit einem Vernichtungsschlag auszurotten. Deshalb schickt die Erde ihren besten Piloten: Statt allein der Übermacht entgegenzutreten, mischt sich Ian Recker aber unter die Reihen der Angreifer. Als vermeintlicher Überläufer unterwandert er die Streitmacht der Invasoren.

Das originelle Abenteuer spielt Ihr abwechselnd aus Vogel- und Seitenperspektive: Raumstation der Aliens sowie die sechs Planeten erkundet Ihr zu Fuß. Dabei ballert Ihr auf allerlei Monster wie Riesenwürmer und Spinnen, außerdem locken abseits der ausgetretenen Pfade 50 Waffenextras. Diese baut Ihr ins Raumschiff ein, mit dem Ihr die Zufallskämpfe bestreitet und so den Helden in höhere Erfahrungsstufen befördert. Jeweils ein Extra für Schussrichtung, Munition und Einschlagsphysik kombiniert Ihr zu einer Waffe; so könnt Ihr Euch auf jede Aufgabe einstellen. In den Ballereinlagen gilt es mächtige Obermotze zu durchlöchern, aber auch allerlei Missionen zu bestehen. So müsst Ihr eine bestimmte Zahl von Jägern abwehren oder einen doppelt großen Flieger durch Raketenschwärme manövrieren.

Die beiden Spielmodi ergänzen sich zu einem abwechslungsreichen Abenteuer, dem aber stellenweise etwas der Zusammenhang fehlt. Die Ballermissionen sind nur schwach in die Handlung eingebunden und wiederholen sich oft. Bei den Bodeneinsätzen nervt gelegentlich unnötiges Geplauder, das die Handlung in die Länge zieht. "Sigma Star Saga" bringt frischen Wind ins RPG-Genre, lässt aber Raum für Verbesserungen.





GBA An Bord Eures Jägers sichert Ihr den Luftraum (oben), die Raumstation der Aliens (rechts) dient dem Helden als Basis.

MOBILE GAMER SPIEL DES MONATS GAME BOY

Sigma Star Saga

Abenteuer >> Rollenspiel

Undercover in der Alienflotte: Elitepilot Ian Recker schusselt sich durchs Sonnensystem.



Die Oberwelten der sechs Planeten sind in Abschnitte unterteilt: Die Anhöhe mit dem Waffenextra erreicht Ihr über einen versteckten Pfad in einem anderen Sektor.

Sigma Star Saga

Entwickler	>> Wayforward, USA
Hersteller	>> Namco/Atari
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> englischer Text
Besonderheiten	>> keine

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 9 von 10
Sound: 7 von 10

7 von 10 SPIELSPASS

Unterhaltsamer Mix aus Rollenspiel und Weltraum-Shooter, dessen Handlung mit viel Palaver gestreckt ist.

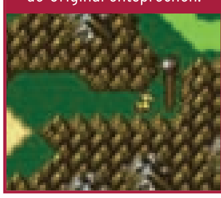
Top 20: Game Boy Advance

Die besten 20 Spiele der letzten zwölf Monate. Auch die Tests dieser Ausgabe sind bereits in die Tabelle eingearbeitet.

Spiel	Hersteller	Genre	Spielspaß	Test in
Fire Emblem: Sacred Stones	Nintendo	Denken	9	MG 1
Gunstar Future Heroes	THQ	Action	9	MG 2
Mario Power Tennis	Nintendo	Sport	9	MG 2
Donkey Kong Country 3	Nintendo	Reaktion	9	MG 2
Pokémon Smaragd	Nintendo	Abenteuer	9	MG 1
Wario Ware Twisted	Nintendo	Reaktion	9	MG 1
Polarium Advance	Nintendo	Denken	8	MG 4
Mega Man Zero 4	Capcom	Reaktion	8	MG 1
FIFA 06	Electronic Arts	Sport	7	MG 2
Drill Dozer	Nintendo	Reaktion	7	MG 4
Zooo	Ignition	Denken	7	MG 1
Final Fantasy 4 Advance	Square-Enix	Abenteuer	7	MG 4
Dr. Mario & Puzzle League	Nintendo	Denken	7	MG 2
Tales of Phantasia	Namco	Abenteuer	7	MG 4
Ultimate Spider-Man	Activision	Action	6	MG 2
Top Spin 2	Take 2	Sport	6	MG 4
Shaman King: Master of Spirits	Konami	Abenteuer	5	MG 2
Dynasty Warriors Advance	Koei	Action	5	MG 3
Herbie: Fully Loaded	Buena Vista	Rennspiel	5	MG 1
Yu-Gi-Oh! Destiny Board Traveler	Konami	Denken	5	MG 2

Final Fantasy 5 und Metal Slug

Weitere Klassiker für den Game Boy: Auf "Final Fantasy 4" folgt der fünfte Teil, nach „Metal Slug Advance" darf das Serien-Original ran. Während Squares Rollenspiel-Epos mit leichten Änderungen lockt (u.a. zwei neue Berufe), soll die 2D-Ballerei 1:1 dem Arcade-Original entsprechen.





Roboterkrieg auf Englisch

Japans größte Strategieserie jetzt mit englischen Texten: Atlus hat „Super Robot Taisen: Original Generation" in den USA lokalisiert – die ideale Alternative zum Japan-Import (siehe letzte Ausgabe).



Cars

Rennspiel >> Action

Disneys Wüstenflitzer steuert Ihr aus isometrischer Perspektive durch elf Herausforderungen und einen Cup mit vier Rundstrecken. Je nach Kino-Handlung müsst Ihr das vorgegebene Zeitlimit einhalten oder Konkurrenten abhängen. Dabei weicht Ihr gelegentlichem Verkehr, aber auch Bremsfeldern und Kakteen aus. Außerdem gibt's Beschleuniger, die Euch für wenige Augenblicke auf Höchstgeschwindigkeit katapultieren.

Die Rennen sind sehr flott, was auf Kosten der Übersicht geht. Manchen Hindernissen könnt Ihr kaum ausweichen, Ihr müsst sie stupide auswendig lernen. Dank breiter Straßen fällt die unpräzise Steuerung kaum auf, aber beim Einsatz von Rempelmanövern solltet Ihr Vorsicht walten lassen. Ein echter Langweiler ist dagegen die Fahrzeugauswahl: Ihr spielt immer mit demselben 'Car', erst bei Wiederholungsrennen werden alternative Vehikel wählbar.



GBA Hängt ihn ab: Bei der Challenge fordert Ihr ein 'Car' zum Duell.

Cars

Entwickler	>> Helixe, USA
Hersteller	>> THQ
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Besonderheiten	>> keine

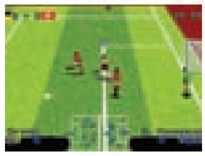
Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 5 von 10
Sound: 3 von 10

4 von 10 SPIELSPASS

Flotte, aber unübersichtliche Raserei zum Kinofilm: Besorgt Euch lieber „F-Zero Maximum Velocity".

Anstoß Action

Sport >> Fußball



Die FIFA-Lizenz hat sich Electronic Arts geschnappt, deshalb spielen die 32 Nationalmannschaften von "Anstoß Action" nur um den Weltpokal und stehen in WM-untypischer Aufstellung auf dem Platz. So hütet z.B. Altmeister Olli Kahn das deutsche Tor. Leider sind die Matches nicht fair, zumal es keinen Zweispieler-Modus gibt: Die CPU-Schützen ballern das Leder über mehrere Bildschirme ins Netz, während Ihr blind in Richtung Tor bolzt. Mit klotzigen Spielern, nur zwei Stadien und ohne Replay ist auch die Präsentation mehr als spärlich.

Entwickler	>> Independent Arts, D
Hersteller	>> THQ
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Besonderheiten	>> keine

Multiplayer: nicht mölich
Grafik: 4 von 10
Sound: 3 von 10

4 von 10 SPIELSPASS

Doch lieber FIFA Soccer: lasches Gebolze im Schatten der WM.

Ab durch die Hecke

Reaktion >> Geschicklichkeit



Das Spiel zum neusten Kinofilm der "Shrek"-Macher arrangiert Activision als plumpes Abenteuer. Ihr steuert Waschbär RJ, Schildkröte Verne und Eichhörchen Hammy durch knappe Szenen der Vorlage, weicht Hunden und Fußgängern aus und löst einfache Aufgaben - Steine schieben und Früchte sammeln. Außerdem erwarten Euch Obermotzkämpfe wie das Duell mit dem Bären. Wenige Manöver und plumpe Steuerung machen das Gameplay recht öde und die groben Zwischenbilder aus dem Film sind eine Beleidigung fürs Auge!

Entwickler	>> Vicarious Visions, USA
Hersteller	>> Activision
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Besonderheiten	>> keine

Multiplayer: nicht mölich
Grafik: 5 von 10
Sound: 6 von 10

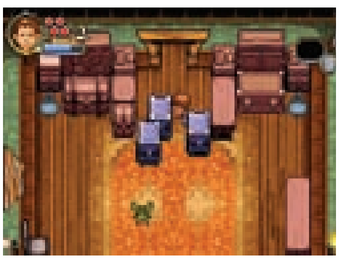
3 von 10 SPIELSPASS

Ab in der Papierkorb: primitiver Geschicklichkeitstest ohne Pfiff.

Monster House

Abenteuer >> Action-Adventure

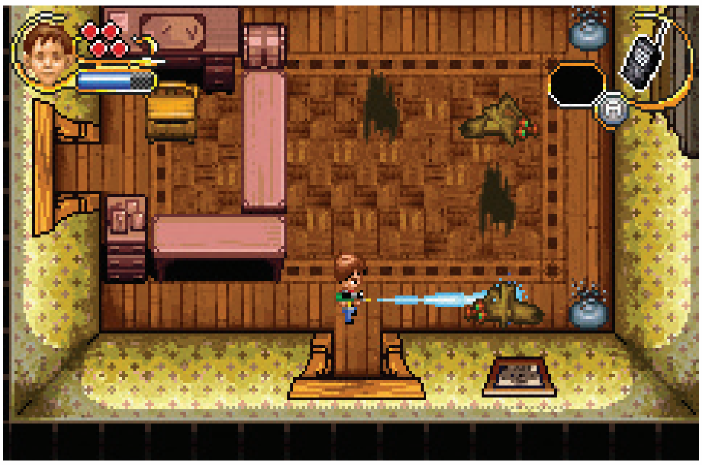
In Steven Spielbergs Animationsfilm "Monster House" erforschen der zwölfjährige DJ sowie seine Freunde Jenny und Chowder eine Spukvilla. Sie soll Spielzeug und Passanten verschlucken! Die zehn Etagen des unheimlichen Gemäuers dürft Ihr auch auf dem Game Boy erforschen: Sie bestehen aus zahlreichen Zimmern, die durch Treppen und Türen miteinander verbunden sind. Letztere sind allerdings oftmals verschlossen: Das dreiköpfige Heldengespann sucht Schlüssel, zerrt an Hebeln und stellt sich auf Bodenplatten, um sie zu öffnen. Außerdem sitzt Ihr regelmäßig in der Falle und dürft nur weiter, wenn Ihr alle erscheinenden Monster bekämpft: Stühle und Tische schnappen nach Euch, oftmals schwirren auch Riesenfliegen und Käfer durch die Räume. Zum Glück habt Ihr ein spitzbübisches Waffenarsenal dabei; mit der aufrüstbaren Supersoaker spritzt Ihr die Biester vom Bildschirm. Besonders mächtige Monster könnt Ihr zudem mit dem Blitz lähmen oder aus sicherer Entfernung mit Töpfen und Tonnen bewerfen. Nur im Badezimmer habt Ihr Ruhe: Hier füllt Ihr Munition nach und speichert den Spielstand. Zwischendurch erwarten Euch auch einige Rätsel wie Labyrinthe aus Schiebekisten und versteckte Mechanismen, die neue Pfade öffnen. Damit ist die Spielhandlung zwar abwechslungsreich, aber trotzdem nicht so unterhaltsam wie die Filmvorlage. Immerhin bietet die Game-Boy-Adaption mehr Pfiff als die dröge Ballerei auf dem DS (Seite xx).



GBA Die violetten Schränke lassen sich nur um einen Ruck verschieben.



GBA Zerrt an der Kette: Manche Tore öffnet Ihr mit versteckten Schaltern.



GBA Feuchte Duelle: Die vielen Monster bekämpft Ihr mit der Wasserkanone.

Monster House

Entwickler	>> A2M, Kanada
Hersteller	>> THQ
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Besonderheiten	>> keine

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 6 von 10
Sound: 6 von 10

6 von 10 SPIELSPASS

Für Fans: Der solide Rätsel-Marathon führt Euch durch die markanten Szenen der Filmvorlage.

Meine Tierarztpraxis

Denken >> Simulation



Als Tierarzt muss man mit allerlei großen und kleinen Bälgern fertig werden: Zahlreiche Kunden kommen auf Eure Ranch, um z.B. Katzen, Hasen und Pferde behandeln zu lassen. Wenn Ihr die Krankenakten studiert und die passende Medizin spritzt oder das korrekte Training verschreibt, werden die Haustiere wieder putzmunter – zur Freude ihrer Besitzer, die Euch fürstlich entlohnen. Mit den Ersparnissen füllt Ihr Euer Lager und erweitert den Hof mit diversen Ställen. 27 Missionen bringen dezente Abwechslung in den Medizineralltag.

Entwickler	>> Independent Arts, D
Hersteller	>> DTP
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Besonderheiten	>> keine

Multiplayer: nicht mölich
Grafik: 4 von 10
Sound: 3 von 10
SPIELSPASS: 4 von 10

Für junge Tierliebhaber: Originelles, aber eintöniges Leben als Praxis-Chef.

Atomic Betty

Reaktion >> Jump'n'Run



Entwickler Big Blue Bubble hat sich bereits in "Barbie: Secret Agent" mit zweifelhaftem Ruhm bekleckert. Jetzt setzen die Kanadier mit der Zeichentrick-Adaption "Atomic Betty" nach. Ihr steuert Betty, Sparky und Robot X-5 durch Plattformlevels und sammelt die Hausaufgaben der Heldin ein. Dabei wechselt Ihr die Figuren per Schultertaste, denn ferngesteuerte Tore und andere Rätsel lassen sich nur mit Teamwork meistern. Der schwache Abklatsch des Knobelklassikers "Lost Vikings" nervt Euch mit unpräziser Steuerung – pfui!

Entwickler	>> Big Blue Bubbles, USA
Hersteller	>> Namco/Atari
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Besonderheiten	>> keine

Multiplayer: nicht mölich
Grafik: 4 von 10
Sound: 5 von 10
SPIELSPASS: 4 von 10

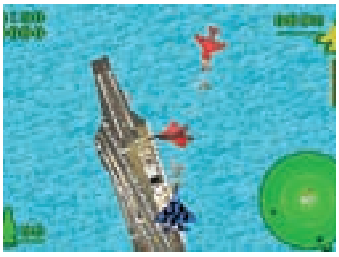
Fade Lizenz-Hüpferei, die der Zeichentrickserie nicht gerecht wird.

Ace Combat Advance

Action >> Shoot'em-Up

Auf großen Konsolen lockt "Ace Combat" als bester Flugsimulator, auf dem Game Boy gibt's aber keine Cockpit-Perspektive: Ihr blickt von oben auf die zehn Jäger wie UG-16 Hawk und F-A Stealth Fighter. Mit Schubkontrolle und Tiefflug nehmt Ihr in dem Dutzend Missionen feindliche Flieger und Bodenziele wie Laster-Convois und SAM-Luftabwehrstellungen ins Visier.

Je nach Aufgabe tummelt Ihr Euch in feindlichem Territorium oder schützt im eigenen Luftraum Verbündete. Trotz Sonderwaffen wie diverse Luft-Boden-Raketen und Bunkerknacker spielen sich die Kämpfe eher unspannend, weil kein echtes Dogfight-Gefühl aufkommt. Die Gegner fliegen planlose Schleifen und hängen sich nur an Euer Heck, wenn Ihr an ihnen vorbei rauscht. Die ruckfrei rotierenden und zoomenden Landschaften machen Eindruck, ansonsten sind Grafik und Präsentation spartanisch ausgefallen.



GBA Schutzmission: Verteidigt den Flugzeugträger gegen die roten Jäger.

Ace Combat Advance

Entwickler	>> Human Soft, Ungarn
Hersteller	>> Namco/Atari
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Besonderheiten	>> Passwort-Speicher

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 6 von 10
Sound: 4 von 10
SPIELSPASS: 6 von 10

Doofe Gegner: Beim Sturzflug in die zweite Dimension ist die Taktik weitgehend verloren gegangen.

Yu-Gi-Oh! GX Duel Academy

Denken >> Kartenspiel

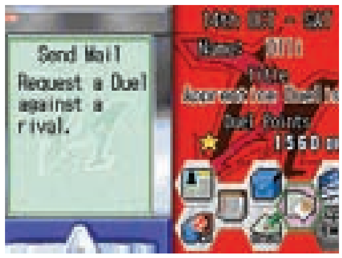
Zahllose Umsetzungen des berühmten Trading-Card-Spiels "Yu-Gi-Oh!" hat Konami bereits für den Game Boy entwickelt – braucht's da wirklich noch eins? Vielleicht ja, denn die Module waren meist ein Fall für erfahrene Fans: Man bekommt ein Startdeck vorgesetzt und bekämpft dann einen Computergegner nach dem anderen. Mit ein bisschen Glück ist sogar etwas Handlung und ein knapper Tutor eingebaut. Das will Konami mit der "Duel Academy" ändern, denn hier dürft Ihr die Schulbank drücken und Euch alle wichtigen Elemente der Kampfkunst beibringen lassen.



GBA Wie im Realvorbild spielt Ihr die Kartenkämpfe auf dem Spielbrett, Euer Blatt findet Ihr am unteren Bildrand. Alle 1.200 Karten dürft Ihr auch detailliert betrachten.

Außerdem spielt Ihr nicht gegen irgendwelche Nonames, sondern die Helden der Zeichentrickserie "Yu-Gi-Oh! GX".

Trotz allem kann man aus einem Kartenspiel nicht viel Handlung herausholen. Ihr spielt das Abenteuer in Tagen zu jeweils drei Aktionen: Jeweils morgens, mittags und am Abend dürft Ihr die acht Lokalitäten der GX-Insel besuchen und einen Rivalen zum Kartenduell fordern. Außerdem gibt's eine Arena, den Laden mit insgesamt 1.200 Spielkarten und das PDA. Damit verwaltet Ihr Euer Kartendeck und knüpft Email-Kontakte – natürlich nur mit virtuellen Freunden. Die Wochentage bringen dabei dezente Abwechslung ins Abenteuer. Mal steht ein Wissenstest in der Schule an, mal wird ein Turnier veranstaltet. Tausch und Duelle per Linkkabel klappen ebenfalls. Die ansprechende Präsentation macht Neulingen den Einstieg leichter, trotzdem müsst Ihr ein Faible für das taktische Kartenspiel mitbringen: Jedermann wird die "Duel Academy" sicherlich nicht bestehen.



GBA Kontakt mit dem PDA: Mit virtuellen Freunden tauscht Ihr Mail-Adressen.

Yu-Gi-Oh! GX Duel Academy

Entwickler	>> Konami, J
Hersteller	>> Konami
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Besonderheiten	>> Kartentausch und Duelle per Link-Kabel

Multiplayer: 8 von 10
Grafik: 5 von 10
Sound: 6 von 10
SPIELSPASS: 7 von 10

Jetzt auch für Neulinge: Schule und Ereignisse erleichtern den Einstieg in die komplexen Kartenkämpfe.

N-Gage Arena >>

Ein weiterer Herausforderer im Handheld-Wettstreit verlässt den Ring: Mit dieser Ausgabe berichten wir zum letzten Mal über die gegenwärtige N-Gage-Generation. Im Gegensatz zum Gizmondo, das im Gestrüpp großer Versprechungen und obskurer Machenschaften niemals einen echten Start erlebte, kann das Nokia-Gerät immerhin auf eine rund dreijährige Ära verweisen.

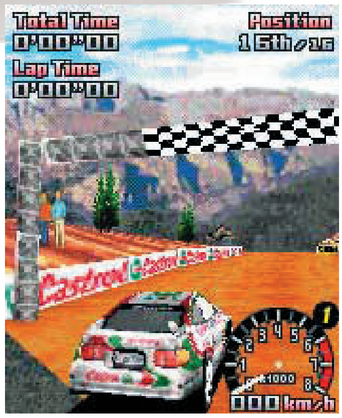
Der erste Mobilspiel-Versuch des Handy-Giganten war zwar letztlich kein großer Erfolg und von skurrilen Ideen wie z.B. der unpraktischen Form des ersten Modells geprägt, hatte aber auch Highlights zu bieten: Strategiespiel-Perlen wie "Pathway to Glory" oder amüsante Flitzereien im Stil eines "Glimmerati" gab es sonst nirgends zu spielen. Auch Innovationen wie über das Internet beziehbare Demos und der Verkauf von Komplettversionen per Download sind Ideen, die Nintendo und Sony erst jetzt langsam umsetzen.

Trotzdem ist die Zeit des N-Gage in seiner jetzigen Form vorbei: Zur Games Convention 2006 verzichtete der Hersteller gänzlich auf eine Präsenz in den Messehallen. Stattdessen wurden bei der gleichzeitig stattfindenden Developer's Conference im kleinen Kreis Nokias Zukunftspläne präsentiert.

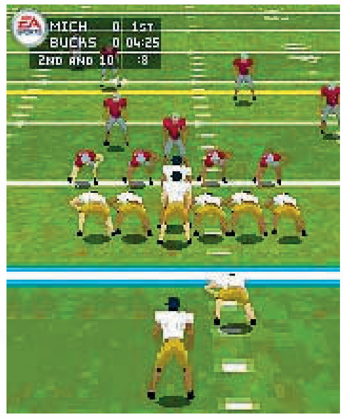
Der N-Gage-Name verschwindet nämlich nicht endgültig, sondern steht nun für Unterhaltung in der nächsten Handy-Generation hauseigener Smartphones und Mobil-Computer. Die Spiele-Distribution wird künftig komplett über das Internet ablaufen und erinnert an den 'Xbox Live Marktplatz' von Microsoft: Demos zum Ausprobieren gibt es ebenso wie Bewertungen anderer Käufer, an denen Ihr Euch orientieren könnt – allerdings erst im Laufe des ersten Halbjahres 2007. Wenn es losgeht, ist *Mobile Gamer* natürlich wieder mit dabei – dann wahrscheinlich in der 'Handy-Games'-Rubrik. *us*

Seltene Import-Fundstücke

Wer seine Sammlung an N-Gage-Spielen vervollständigen will, muss in Übersee auf die Suche gehen, denn zwei Titel schafften nicht den Sprung in heimische Gefilde: "NCAA Football 2004" hat zwar spielerisch etwas auf dem Kasten, beschäftigt sich aber mit der College-Variante des US-Nationalsports und wurde deshalb nur in Nordamerika verkauft. "Sega Rally" dagegen trägt zwar einen großen Namen, ließ es aber an Qualität mangeln und gelangte nur in Japan und Australien in die Ladenregale.



Standbild hui, Spiel eher pfui: "Sega Rally" wurde uns vorenthalten.



Zu speziell für Europa: der US-Sport "NCAA Football 2004".

Glory in Death
Warhammer 40.000

Denken >> Runden-Strategie

MOBILE GAMER SPIEL DES MONATS N-GAGE

Als wahrscheinlich letztes offizielles N-Gage-Spiel beschert uns THQ Wireless anspruchsvolle Strategie: "Warhammer 40.000" von Games Workshop begeistert Tabletop-Spieler seit Jahrzehnten mit ausgefeilten und durchdachten Taktik-Spektakeln auf Brettspiel- und Zinnfiguren-Basis. Die elektronische Variante nimmt sich des Themas liebevoll an, was schon die Grafik zeigt:


Dank klarer Einheitenkennzeichnung habt Ihr das Geschehen gut im Blick.

Die SciFi- und Fantasy-Mischung, bei der Orks und schwerbewaffnete Space Marines aufeinander losgehen, sieht hübsch aus und ist dank gut gezeichneter 2D-Figuren übersichtlich – leider hält die Animationsqualität nicht immer mit, auch Ruckler kratzen am guten Eindruck. Die rundenbasierten Gefechte mit jeweils mehreren Phasen wurden vollgepackt mit zahlreichen Optionen, die Kenner der Materie erfreuen, Neulingen das Leben aber schwer machen – zwar sind Tutorials vorhanden, doch werden dabei nicht alle Details ausreichend erläutert.

Am nervigsten machen sich allerdings Mängel im Feintuning bemerkbar: Einige Truppentypen haben klare und unfaire Vorteile gegenüber dem Rest. Außerdem wurde den Computer-Gegnern eine allwissende Intelligenz verpasst, die stets schnurstracks auf die Ziele losmarschiert, während Ihr erst die Karte absuchen müsst. Trotzdem: Wer sich für die Materie begeistert, wird gut bedient.


Kampfanimationen betrachtet Ihr aus der Seitenperspektive.

Warhammer 40.000

Entwickler	>> Razorback
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Besonderheiten	>> reichlich Missionstypen, große Einheitenvielfalt

USK 12

Multiplayer	6 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	4 von 10

7 von 10 SPIELSPASS

Ansprechende Mobilfassung des bekannten Runden-Strategiespiels, die leider mit unnötigen Macken nervt.

Pocket-PC-Power >>

Redshifts Rollenspiel "The Quest" ist ein Fantasy-Krimi in der Tradition der berühmten PC/Konsolen-Serie "The Elder Scrolls": Ihr spielt einen Agenten des Königs Orasare, der Euch auf die Insel Freymore schickt. Als Abenteurer getarnt sollt Ihr das Verschwinden des Gouverneurs aufklären, Gerüchte munkeln von Gift-Attentat und Verschwörung. Die Insel besteht aus vier Städten, zahlreichen Festungen, Kerkern und Wäldern, die Ihr in Ego-Perspektive erforscht. Im Gegensatz zu ähnlichen PPC-Konkurrenten könnt Ihr Euch in der umfangreichen 3D-Welt frei bewegen, statt feldweise vorzurücken. Eure Figur erstellt Ihr aus fünf Rassen, die jeweils eigene Missionen entdecken. Denn die verschiedenen Bewohner der Insel verraten ihre Geheimnisse nicht jedem Wesen – verständlich, denn Ihr dürft das Abenteuer sogar als Zombie spielen. Ob sich Eure Figur zum Krieger, Magier oder Dieb entwickelt, entscheidet Ihr im Laufe der Handlung. Das komplexe Charaktersystem lehrt Euch auch abseits der Kämpfe zahlreiche Zauber und Talente, entweder durch Charakter-Entwicklung oder das Studium der vielen Bücher. So schult Ihr Euch im Fallen entschärfen, mixt mit Kräutern allerlei Heiltränke und repariert verschlissene Waffen sowie Rüstungen. Außerdem gibt's die dunklen Künste, wie Schlösser knacken und Diebstahl. Lasst Euch aber nicht erwischen, sonst landet Ihr im Kittchen.

Die Kämpfe gegen Ungeheuer und Hexen bestreitet Ihr per Zeitbalken, dabei dürft Ihr Euch wahlweise mit dem Schild schützen oder in beiden Händen Waffen führen. Leichte Siege gibt's aber selten, denn die Monster können Euch nicht nur mit ihren Pranken übel zurichten. Macht Euch auf Paralyse, Vergiftung und Infektion mit Krankheiten gefasst. Zum Glück könnt Ihr Euch mit diversen Teleporterzaubern jederzeit in Sicherheit bringen. Für spielerische Abwechslung sorgt zudem das eingebaute Trading-Card-Game.

Technisch überzeugt "The Quest" mit blitzenden Magie-Spezialeffekten, wechselndem Wetter und heroischem Hintergrund-Orchester.

The Quest

Abenteuer >> Rollenspiel

Suche nach dem verschollenen Gouverneur: Wollen Rebellen die Insel Freymore übernehmen?



Das komplette Abenteuer lässt sich mit dem Stylus bedienen: Ihr tippt auf die Icons in der Taskleiste am rechten Bildrand.

MOBILE GAMER SPIEL DES MONATS POCKET-PC

The Quest

Betriebssystem	>> ab WM 2003
Hersteller	>> Redshift
Link	>> www.redshift.hu
Zirka-Preis	>> 20 Euro
Besonderheiten	>> VGA-Auflösung

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 8 von 10
Sound: 7 von 10

8 von 10 SPIELSPASS

RPG-Epos: Komplexe 3D-Welt und verschiedene Lösungswege motivieren zum mehrfachen Durchspielen.



Komfortabel: Die Ausrüstung organisiert Ihr mit anschaulichen Icons.



In der mächtigen 3D-Welt werdet Ihr Euch nie verlaufen: Beim Erforschen der Gebäude und Landschaften hilft Euch die eingeblendete Automap (rechts oben).

Explosives Shooter-Update

Entwickler Infinite Dreams poliert seine Ballerei „Sky Force" auf Hochglanz. „Sky Force Reloaded" kommt mit acht neuen Levels sowie umfangreicherem Extrawaffen-Arsenal. Außerdem erscheint die Ballerei nicht nur für Pocket-PC, sondern auch für Palm, Zodiac und Handyhelds mit dem Betriebssystem UIQ (z.B. Motorola A1000 und Sony Ericsson P800/900). Auf allen Plattformen kostet das Shoot'em-Up rund acht Euro. Informiert Euch unter www.idreams.pl



Jetzt mit Digicam: iPaq erhält neue Features



Hewlett Packard macht sein Multitalent noch vielseitiger: Das neue Modell iPaq HW9615 kommt nicht nur mit eingebauter 1,3 Megapixel-Kamera – GPS, Quatroband-GSM, GPRS, WLAN und Bluetooth sowie eingebaute Tastatur machen den HW9615 zum kommunikativsten Pocket-PC aller Zeiten. Das brandneue Betriebssystem Windows Mobile 5.0 soll für zusätzliche Sicherheit sorgen: Inkl. Routenplaner kostet das Handheld zirka 700 Euro.

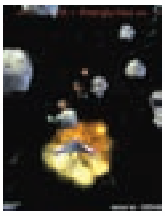
Mehr Levels für Minigolfer

Momentum Games versorgt Euch mit abgedrehten Golfplätzen. Besitzer von „Pocket Minigolf 2" (siehe Ausgabe 1) dürfen reichlich neue Levels laden – „Future City", „Spooky Hollow", „Lost World", „Winter Wonderland" und „Fire Island" kosten jeweils acht Euro. Jede Welt bietet 18 Löcher, neue Terrains und Wettereffekte.



Gyroid

Action >> Shoot'em-Up



Bei manchen Raumschlachten müsst Ihr fetten Meteoren ausweichen.

Verteidigt unser Sonnensystem gegen die Alien-Invasion: In diesem 3D-Ballerspiel blickt Ihr von hinten auf Euer Raumschiff und feuert gen Jägergeschwader, die aus der Ferne heran zoomen. Dabei weicht Ihr feindlichen Schüssen, aber auch Meteoren aus. Massig Extrawaffen (z.B. Raketen und Satellit) sowie Special-FX wie vorbeiziehende Sterne sorgen für rasante Feuergefechte. Allerdings lassen sich wegen der schrägen Perspektive Projektile oftmals nur schwer einschätzen.

Betriebssystem	>> ab PPC 2000
Hersteller	>> AIM
Link	>> www.aimproductions.de
Zirka-Preis	>> 8 Euro
Besonderheiten	>> Online-Bestenliste

Multiplayer
Grafik 8 von 10
Sound 6 von 10

6 von 10 SPIELSPASS

Aufwändige, aber nicht immer übersichtliche 3D-Ballerei.

Brutal Wars

Denken >> Runden-Strategie



Bis zu fünf Spieler führen ihre Truppen auf einem Handheld ins Gefecht.

Verteidigt Euer Land in zwei Kampagnen (je 15 Missionen) gegen Invasoren. Ihr dirigiert bis zu 34 unterschiedliche Einheiten wie Panzer, Infanterie und Hubschrauber rundenweise über die Hexfelder. Dabei müsst Ihr nicht nur die Talente der Truppen und das Terrain berücksichtigen, sondern auch Materialschlachten vermeiden: Die Einheiten sammeln Erfahrung und verbessern so ihre Kampfkraft, deshalb dürft Ihr sie nicht leichtfertig opfern. Solide strategische Planung ist unerlässlich.

Betriebssystem	>> ab WM 2003
Hersteller	>> Sytexis Software
Link	>> www.sytexis.com
Zirka-Preis	>> 20 Euro
Besonderheiten	>> keine

Multiplayer 5 von 10
Grafik 3 von 10
Sound 5 von 10

7 von 10 SPIELSPASS

Anspruchsvoller Sandkastenkrieg: schwache Technik, aber umfangreich.

Rage of Mages 2

Denken >> Echtzeit-Strategie

Die Echtzeitschlachten gegen die Truppen eines Dämons bestreitet Ihr mit einer dreiköpfigen Party. Ihr startet mit Kriegern und Magiern, die sich im Laufe des Abenteuers auf weitere Berufe wie Bogenschütze und Schwertmeister spezialisieren. Außerdem heuert Ihr Söldner wie Troll, Echsenmann und Druide an. Für taktische Vielfalt sorgen allerlei Missionen: Mal müsst Ihr bestimmte Monster niederstrecken, mal eine Festung einnehmen. Abseits ausgetretener Pfade entdeckt Ihr massig Geheimnisse.



Optimiert Eure Streitmacht für verschiedene Missionen: In den vielen Tavernen heuert Ihr diverse Söldner an.



Ihr kommandiert die Truppen in Echtzeit und befehlt jeder Figur individuelle Verhaltensmuster.

Rage of Mages 2

Betriebssystem	>> ab WM 2003
Hersteller	>> Nival
Link	>> www.nival.com
Zirka-Preis	>> 12 Euro
Besonderheiten	>> keine

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 6 von 10
Sound: 5 von 10

7 von 10 SPIELSPASS

Für Entdecker: Versteckte Schätze, Feinde und Kumpane machen die Echtzeit-Kämpfe spannend.

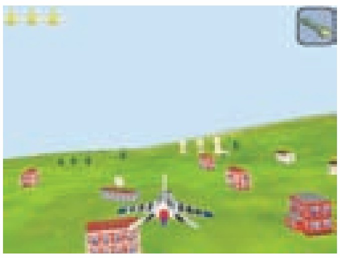
Sky Strider

Action >> Flugzeugkampf

In diesem Flugsimulator bekämpft Ihr mit F-16 Falcon, F-4 Phantom und dem Bomber B-2 die Truppen einer terroristischen Streitmacht. In den Dutzend Missionen gilt es sowohl Boden- als auch Luftziele mit Raketen, MG und Bomben einzuäschern. Die 3D-Grafik ist zwar stellenweise etwas kahl, dafür lassen sich Eure Flieger schwungvoll durch den Luftraum manövrieren – die Steuerung klappt prima. Außerdem sollen Euch zukünftige Missionpacks mit neuen Jets und Waffen bei Laune halten.



Wie bei 'großen' Simulatoren: In der Cockpit-Perspektive helfen Euch HUD und künstlicher Horizont bei der Orientierung.



Blitzschnell: Action-Fans schalten die Kamera hinter den Jäger und können so Feinde leichter erspähen.

Sky Striker

Betriebssystem	>> ab WM 2003
Hersteller	>> Warelex LLC
Link	>> www.warelex.com
Zirka-Preis	>> 15 Euro
Besonderheiten	>> Missionpacks geplant

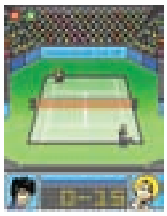
Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 7 von 10
Sound: 4 von 10

6 von 10 SPIELSPASS

Rasante Luftkämpfe, mehr Vielfalt ist aber wünschenswert: Hoffentlich kommt bald ein Missionpack!

Cute Tennis

Sport >> Tennis



Zum Cute-Cup treten die Tennisspieler in zufälliger Reihenfolge an.

Den 'Cute Cup' gewinnt Ihr mit vier Tennis-Assen, die unterschiedlich schnell laufen und hart schlagen. Mit Lob, Volley und Slice entwickeln sich trickreiche Matches, zumal der Ball nicht gerade flott übers Spielfeld fliegt - Ihr müsst die Gegner clever ausspielen! Die simple Pixelgrafik spricht dabei vor allem Retro-Fans an, trotzdem hätten ein paar Animationsphasen mehr nicht geschadet. Neben dem Cup gibt's auch einen Übungsmodus, in dem Ihr die Schläge mit der Ballmaschine trainiert.

Betriebssystem	>> ab PPC 2000
Hersteller	>> Swivel Creations
Link	>> www.swivel.co.uk
Zirka-Preis	>> 8 Euro
Besonderheiten	>> keine

Multiplayer
Grafik 3 von 10
Sound 4 von 10

5 von 10 SPIELSPASS

Ballbremse: niedliches Fun-Tennis, das sich leider etwas träge spielt.

Cavemen

Denken >> Knobelspiel



Mit mächtigen Sprüngen können die „Cavemen" selbst Abgründe überwinden.

Wie die Lemminge latschen unsere Höhlenmenschen blind über Klippen und ins Maul hungriger Dinos. Damit sie den Ausgang der 102 Levels erreichen, verpasst Ihr ihnen zwölf Talente wie Stopper, Kletterer oder Gräber. Im Gegensatz zu "Lemmings" können die "Cavemen" aber auch angreifen, z.B. mit der Steinschleuder. Weil diese Berufe je nach Szenario zahlenmäßig begrenzt sind, müsst Ihr Euren Grips gehörig anstrengen. Vielfältige Fallen und putzige Grafiken runden die Steinzeitgrübelei ab.

Betriebssystem	>> ab PPC 2000
Hersteller	>> Lightworks
Link	>> www.lightworksgames.com
Zirka-Preis	>> 10 Euro
Besonderheiten	>> keine

Multiplayer
Grafik 5 von 10
Sound 7 von 10

7 von 10 SPIELSPASS

Origineller „Lemmings"-Clone, der auch Angriffstalente besitzt.



Movies & mehr >>

USA 2005 • 106 Minuten
Genre: Fantasy • Regie: Len Wiseman
Darsteller: Kate Beckinsale, Bill Nighy
FSK: ab 16 Jahren



Underworld: Evolution

Film: Im mäßig spannenden "Underworld"-Sequel gehen Vampirheldin Selene und Werwolf-Mensch-Hybrid Michael den Geheimnissen ihrer jeweiligen Blutlinien auf die Spur. Dafür müssen sie die uralte Auseinandersetzung zwischen den untoten Nacht-Kreaturen bis zum Ursprung zurückverfolgen. Doch Selene ahnt nicht, dass Michael die Lösung des Rätsels bereits kennt. Je tiefer die beiden in der Vergangenheit wühlen, desto mehr spitzt sich der Konflikt zwischen den verfeindeten Stämmen zu. Zu allem Unheil beschwört Selenes verbotene Mischwesen-Liebesaffäre mit Michael einen Krieg herauf. Kann die finale Schlacht noch verhindert werden? Zum zweiten Mal nach 2003 schlüpfte Kate Beckinsale, Ehefrau von Regisseur Len Wiseman, ins hautenge Latex-Kostüm. "Evolution" punktet mit temporeicher Action – eine stringente Story oder ein traditioneller Spannungsbogen bleiben aber erneut außen vor.

7 von 10

UMD-Faktor: Verfügt die DVD über ordentliche Extras wie einen Audiokommentar, Production-Featurettes und ein Musikvideo, muss man bei der UMD mit Ausnahme eines Trailers auf Bonusmaterial verzichten. Das Bild wurde auf das PSP-taugliche Format 1,78:1 gewandelt.

2 von 10

Außerdem neu auf UMD



Shadow Man
USA 2006, 96 Minuten, Action

Low-Budget-Actionfilm mit Steven Seagal als Ex-CIA-Killer, der seine entführte Tochter vor feindlichen Agenten rettet.



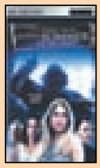
Hostel – Extended Version
USA 2005, 94 Minuten, Horror

Zwei Amerikaner suchen auf ihrem Europa-Trip das Abenteuer, finden aber in einer slowakischen Herberge das Grauen.



Rent
USA 2005, 135 Minuten, Musical

Basierend auf Puccinis „La Bohème" erzählt "Rent" von jungen New Yorkern, die mit Leben und Liebe kämpfen.



Ich werde immer wissen, was Du letzten Sommer getan hast
USA 2006, 92 Minuten, Horror

Maues Direct-to-Video-Sequel zu "Ich weiß, was Du letzten Sommer getan hast".



USA 2006
ca. 120 Minuten
Genre: Horror
Musik: Akira Yamaoka
Comic-Autor: Scott Ciencin
FSK: ab 16 Jahren

The Silent Hill Experience

UMD: Kein klassischer Film, sondern eine Art Dokumentation zur Spieleserie "Silent Hill": Mit dem Steuerkreuz bewegt Ihr Euch durch das 3D-Interface eines verfallenen Hauses. Dort findet Ihr animierte "Silent Hill"-Comics, die mit Musik unterlegt wurden. Der Sprechblasen-Text ist in Englisch, auf Wunsch könnt Ihr deutsche Untertitel aktivieren. Weitere Goodies: 20 Original-Musikstücke und ein Interview mit Christophe Gans (Regisseur des "Silent Hill"-Kinofilms).
Auch wenn die Comics wenig Bezug auf die Spiele nehmen, eignet sich die UMD gut, um Fans die Wartezeit bis zur Veröffentlichung von „Silent Hill: Origins" zu versüßen.

8 von 10



USA 2005
117 Minuten
Genre: Politsatire
Regie: Andrew Nicol
Darsteller: Nicholas Cage, Ethan Hawke
FSK: ab 16 Jahren

Lord of War

Film: Der ukrainische Immigrantensohn Yuri Orlov (Nicolas Cage) steigt vom Kleinkriminellen zum mächtigen Waffenschieber auf. Er versorgt skrupellose Staatsoberhäupter ebenso wie marodierende Rebellenarmeen. Doch der Job bringt ihm nicht nur Devisen, Macht und eine schöne Ehefrau, sondern erregt auch die Aufmerksamkeit des Interpol-Agenten Valentine, der alles daran setzt, Orlov das skrupellose Handwerk zu legen. Die temporeiche Politsatire mit Hirn gehört zu den Kino-Highlights des letzten Jahres.

9 von 10

UMD-Faktor: Außer einem Trailer finden sich leider keine Extras auf der UMD. Das Bildformat wurde auf 1,78:1 angepasst.

2 von 10



USA 2005
89 Minuten
Genre: Komödie
Regie: Shawn Levy
Darsteller: Steve Martin, Kevin Kline, Jean Reno
FSK: ab 6 Jahren

Der rosarote Panther

Film: Nach dem Mord am französischen Fußball-Nationaltrainer Gluant wird auch noch dessen Diamantring, der "Pink Panther", gestohlen. Der trottelige Inspektor Clouseau (Steve Martin) wird auf den Fall angesetzt. An seiner Seite stehen der Gendarm Ponton (Jean Reno) und die hilfsbereite Sekretärin Nicole (Emily Mortimer). Auf billigen Slapstick-Humor gebürstete Neuverfilmung des Blake-Edwards-Klassikers. Nur eins hat die 2006er-Version mit ihren Vorbildern gemein: Die Handlung spielt keine Rolle.

4 von 10

UMD-Faktor: Als zusätzliche Tonspuren bietet die UMD Englisch und Französisch. Extras: Fehlanzeige.

1 von 10



USA200
100 Minuten
Genre: Komödie
Regie: Joel Gallen
Darsteller: Jaime Pressly, Mia Kirshner
FSK: ab 16 Jahren

Nicht noch ein Teenie Film

Film: Eine gnadenlose Parodie auf "Eine wie keine", "American Pie" & Co wartet hier auf den geneigten UMD-Käufer. Mit dabei: Highschools, Cheerleader, Prom-Queens, hässliche Entlein, pubertierende Jungs und natürlich der erste Sex. Wer "Hot Shots", "Airplane" und "Scary Movie" mochte, wird auch hier seinen Spaß haben. Der zehn Minuten längere Director's Cut fällt noch eine Spur deftiger aus als die Kinofassung.

6 von 10

UMD-Faktor: Leider ohne Bonusmaterial, den Ton bekommt man zusätzlich in Englisch, Französisch und Spanisch.

1 von 10



USA 2006
91 Minuten
Genre: Science Fiction
Regie: Claudio Fähl
Darsteller: Christian Slater, Peter Facinelli
FSK: ab 16 Jahren

Hollow Man 2

Film: Michael Griffin (Christian Slater) wird durch ein experimentelles Unsichtbarkeitsserum, das ihn zunächst in den Wahnsinn und dann in einen qualvollen Tod treibt, zum irren Mörder. Die attraktive Biologin Maggie Dalton ist der einzige Mensch, der ihn retten kann – doch als die Regierung sie als Köder einsetzt, um Griffin in eine Falle zu locken, bittet sie Detektiv Frank Turner um Hilfe. Während Griffin immer gefährlicher und unkontrollierbarer wird, sieht Turner nur eine Möglichkeit, Maggies Leben zu retten: Er muss selbst das Unsichtbarkeitsserum einnehmen. Mäßig spannendes Low-Budget-Sequel zu Paul Verhoevens "Hollow Man" aus dem Jahre 2000.

4 von 10

UMD-Faktor: Zwar wurde das Bildformat auf 1,78:1 angepasst – Bonusmaterial hielt man aber nicht für nötig. Neben Deutsch gibt's den Sound auf Englisch.

1 von 10



USA 2006
88 Minuten
Genre: Komödie
Regie: Raja Gosnell
Darsteller: Dennis Quaid, Rene Russo
FSK: frei

Deine, meine & unsere

Film: Frank Beardsley (Dennis Quaid) ist ein strenger Admiral der Coast Guard – und Witwer mit acht Kindern. Helen (Rene Russo) ist eine lebenslustige Handtaschendesignerin – und Witwe mit zehn Kindern. Abgesehen von ziemlich vielen Plagegeistern verbindet die beiden attraktiven Mittvierziger nichts. Und doch ist es Liebe auf den ersten Blick – ganz zum Entsetzen der 18 Kids, die sich besseres vorstellen können, als sich mit einem ganzen Schwung neuer Geschwister zu arrangieren, und alles daran setzen, die Vereinigung der Eltern zu sabotieren. Das Remake der Familienkomödie "Deine, meine, unsere" von 1968 mit Henry Fonda bietet harmlose Späße und etwas Slapstick.

5 von 10

UMD-Faktor: Das Bildformat wurde auf PSP-taugliche 1,78:1 umformatiert, den Ton gibt's zusätzlich auf Englisch. Außer einem Trailer sucht man Extras vergeblich.

2 von 10



USA 2005
96 Minuten
Genre: Horror
Regie: Mike Hurst
Darsteller: Emmanuelle Vaugier, Sticky Fingaz
FSK: ab 18 Jahren

House of the Dead 2

Film: Eine hochgradig ansteckende Zombie-Infektion breitet sich auf einem abgelegenen Universitätscampus aus. In der Hoffnung, die Untoten-Plage zu stoppen, erhält eine geheime Regierungsorganisation den Auftrag, Patient Zero zu finden – den ursprünglichen Zombie, der die Infektion in Umlauf brachte. Auf dem Campus stellen die Agenten Alex und Ellis fest, dass sich die gesamte Universität in der Hand der Zombies befindet. Während die Ermittler einen verzweifelten Kampf gegen die Untoten auf Menschenfleischdiät führen, finden sie heraus, dass ihre Kollegen eigene Pläne mit der Zombie-DNA haben. Spaßiges Low-Budget-Sequel der Videospiel-Adaption.

6 von 10

UMD-Faktor: Weitere Tonspuren in Englisch und Französisch, dazu ein Trailer – das war's. Ansonsten ist von Extras weit und breit nichts zu sehen.

2 von 10

Kommentar >>

Zum Abschied leise Servus

Mit großem Brimborium führte Sony im Herbst 2005 das UMD-Spielfilmformat für die PSP ein. In bester iPod-Manier wollte man mit dem portablen Filmkonsum in Bus und Bahn ein Vermögen verdienen. Doch nach nur einem Jahr steht die UMD vor dem Aus. Warner, Paramount, Buena Vista und vermutlich auch Fox veröffentlichen keine Filme mehr. Hauptgrund für die Pleite: eine absurde Preispolitik, an der Sony übrigens rigoros festhält. So kostet die UMD von "Leben und sterben in L.A." bei Amazon unglaubliche 23 Euro, während es die DVD für 8 Euro gibt. Das Ende vom Lied: Mangels Leser-Interesse stellt *Mobile Gamer* in Zukunft keine UMD-Filme mehr vor.

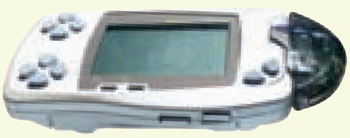


Retro-Gamer Wonderswan

Bandai übertrumpft den Game Boy mit größerem Bildschirm, längerer Batterie-Laufzeit und innovativem Zubehör. Zu dumm, dass der Wonderswan japanischen Gamern vorbehalten blieb.

COLLECTORS CORNER

Seinerzeit wollte der Wonderswan den Game Boy preislich unterbieten, heute kosten beide Geräte etwa gleich viel: Auf Ebay zahlt man für ein neuwertiges Handheld mit Graustufen-Bildschirm 20 Euro, die Color-Version kostet etwa 15 Euro mehr. Diese sind gut angelegt, denn der Erstling ist mit vielen neueren Color-Spielen (je fünf bis 20 Euro) nicht kompatibel. Sondereditionen mit berühmten Figuren wie den Chocobos oder "Gundam"-Robos kosten deutlich mehr. Zubehör wird seltener gehandelt und ist daher relativ teuer, den Wonderborg z.B. entdeckt Ihr nur mit Glück für rund 100 Euro: Dieser mechanische Käfer ist faustgroß, krabbelt auf sechs Beinen bzw. Rädern und orientiert sich mit seinen beiden Fühlern. Der Infrarot-Adapter Wonderwave sorgt für optimale Kommunikation zwischen Zwei- und Sechsbeinern, in drei Modi dürft Ihr mit ihm spielen: Beim Testlauf fungiert Euer Handheld als gewöhnliche Fernsteuerung, während der Pet-Modus dem Zubehör Eigenleben mit Tamagotchi-Logik einhaucht. Noch interessanter ist der Programmier-Modus, in dem Ihr Eurem Käfer Verhaltensweisen vorschreibt. Das klappt so ähnlich wie bei Legos Mindstorm-Robos, zumal sich die Wonderswan-Software auf Englisch schalten lässt.





Mit dem Infrarot-Adapter Wonderwave (links) steuert Ihr den quirligen Wonderborg-Roboter.

Den 'Wunderschwan' von Bandai umgeben viele Geheimnisse und Rätsel, angefangen von seiner Entstehungsgeschichte über exotisches Zubehör bis hin zur Sprachbarriere. Das Handheld im Scheckkartenformat erscheint nur in Japan und gilt seinerzeit als einziger ernst zu nehmender Herausforderer für den Game Boy. Beide Geräte besitzen nämlich den gleichen Vater: Nintendo-Chefentwickler Gunpei Yokoi verlässt 1994 den Spielkonzern und gründet die Firma Koto, die für Bandai den Wonderswan entwickelt. Den Verkaufsstart im März 1996 darf er aber nicht miterleben, denn Yokoi stirbt bei einem Verkehrsunfall.

Der Herausforderer

Trotzdem kommt der Wonderswan pünktlich in die Läden und stellt seine Vorzüge unter Beweis: Das Breitbild-Display ist deutlich größer als das des Game Boy, zudem kann man das Handheld sowohl hoch als auch quer halten – die zwei mal vier Richtungstasten fungieren je nach Spiel als Steuerkreuz oder Feuerknöpfe. Trotz schnellerem 16-Bit-Prozessor ist der Stromverbrauch konkurrenzlos niedrig, denn der Wonderswan läuft mit nur einer AA-Batterie bis zu 40 Stunden. Das klappt natürlich nur mit energiesparenden Komponenten, zugleich die Schwachstellen des Handhelds. Nur acht Graustufen gestalten die LCD-Grafiken vergleichsweise kontrastarm, der Sound lässt sich nur in drei Stufen regeln und auch an den Schnittstellen wurde gespart. Zubehör wie Kopfhöreradapter und Linkkabel stöpselt man in den Extern-Port – deshalb könnt Ihr entweder Stereo-Sound genießen oder Euch an Zweispieler-Duellen erfreuen, beides gleichzeitig klappt nicht.

Als es der Game Boy 1998 bunt treibt, will Bandai gleichziehen und bringt zum Jahrtausendwechsel den Wonderswan Color mit größerem Farb-Display. Zwölf Monate später folgt der Swan Crystal mit TFT-Screen und optimiertem Gehäuse.

Im Gegensatz zum Konkurrenten Neo Geo Pocket (siehe letzte Ausgabe) wird der Wonderswan von zahlreichen Fremdherstestel-

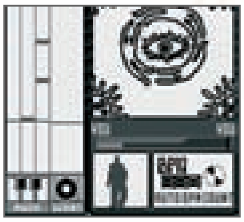


Oliver Ehrle

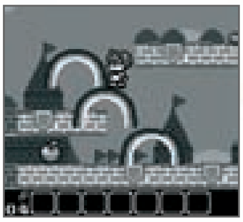
"Experimentierfreudige Game-Boy-Alternative"

Mit großem Bildschirm und beispielloser Batterie-Laufzeit war der Wonderswan dem Nintendo-Platzhirsch einen Schritt voraus – und hat mit exotischem Zubehör sowie der "Super Robot Taisen"-Serie mein Herz erobert. Schließlich waren Game-Boy-Spiele seinerzeit wesentlich einfacher gestrickt und konnten nur selten mit neuartigen Spielerlebnissen beeindrucken. Schade, dass die interessantesten Spiele überwiegend japanische Texte aufweisen und damit kaum zu spielen sind. Jede Menge Anime-Abenteuer und Rollenspiele sind somit nur Sammlerobjekte. Achtung: Bandai hat damals dringend benötigtes Zubehör wie Kopfhöreradapter und Link-Kabel nur separat verkauft. Achtet beim Gebrauchtkauf auf diese Accessoires.

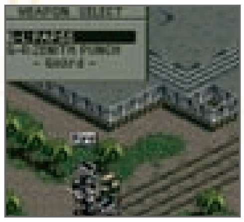
HOCHKARÄTIGE UMSETZUNGEN



BEATMANIA



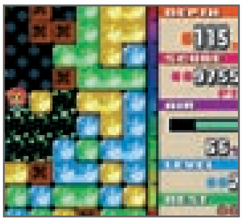
RAINBOW ISLANDS



FRONT MISSION



FINAL FANTASY 4



MR. DRILLER



ARC THE LAD

Wonderswan-Fans erfreuen sich an zahlreichen Umsetzungen berühmter Klassiker. Leider lassen sich nur Actionspiele wie Taitos "Rainbow Islands" und Namcos "Mr. Driller" problemlos spielen. Bei den vielen Adventures und Rollenspielen (u.a. die "Final Fantasy"-Serie) scheitert Ihr an der Sprach-Barriere, denn englische Bildschirmtexte sind die Ausnahme. Mancher Wonderswan-Ableger ist auch etwas exotisch geraten: So tragt Ihr Namcos "Tekken"-Turnier als Kartenspiel aus.

lern mit Umsetzungen und Exklusiv-Ablegern berühmter Serien unterstützt, allen voran Square-Enix ("Romancing SaGa", "Final Fantasy 1-4"). Bei den meisten Wonderswan-Spielen handelt es sich jedoch nicht um Konsolen-, sondern um Anime- und Manga-Umsetzungen: Serien wie "Naruto", "One Piece" und "Hunter X Hunter" kommen meist als Adventure, Rollen- oder virtuelles Kartenspiel aufs Handheld. Deshalb ist es auch nicht verwunderlich, dass der Wonderswan nur in Japan verkauft wird: Die Helden der Vorlage waren seinerzeit außerhalb Asiens kaum bekannt und die textlastigen Spiele hätten die Lokalisierung für den westlichen Markt recht aufwändig gestaltet.

Jäger & Sammler

Allerlei Sondereditionen und das umfangreiche Zubehör machen den Wonderswan sowohl für Sammler als auch Bastler interessant. Die pfiffigsten Accessoires erläutern wir in der Collector's Corner links unten. Darüber hinaus gibt es mit Angel-Zubehör (Wondersonar) und Heimentwickler-Paket (Wonderwitch) etliche pfiffige Erweiterungen.

Diese Vielfalt kann aber nicht verhindern, dass der Wonderswan gegen den Game Boy keine Chance hat. Trotz aggressiver Preisgestaltung ist nach dem dritten Hardware-Update Schluss. Leider hat Bandai nie den Sprung in den Westen gewagt, so dass die Japaner alleine über das Schicksal des Wonderswan entscheiden mussten. Für Handheld-Sammler und Exoten-Liebhaber ist der Wonderswan jedoch eine lohnende Anschaffung, vor allem in der technisch anspruchsvollen Swan-Crystal-Variante – und dazu gar nicht mal so teuer. *oe*

Wonderswan (Color)
1996 bis 2004



Startpreis	4.800 Yen (in Japan)
Prozessor	16-Bit-CPU mit 3,072 MHz Taktfrequenz
Bildschirm	WS: 2,5 Zoll (5,5 x 3,8cm) WSC: 2,8 Zoll (6 x 3,8cm)
Auflösung	224 x 144 Pixel
Farben	WS: 8 Graustufen WSC: 4.049 (241 gleichzeitig)
Sound	4 Kanäle, Stereo
Spiele-Medium	Modul
Spiele-Anzahl	ca. 200 Titel

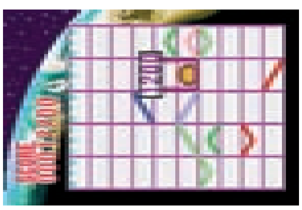
Pro
- sehr flach und kompakt
- Umsetzungen bekannter Serien
- großer Bildschirm
- viel exotisches Zubehör
- geringer Stromverbrauch

Contra
- Sound etwas kratzig
- nur japanische Software
- nur eine Zubehör-Schnittstelle

EXKLUSIVES SCHWANENFUTTER

GUNPEY EX
(Bandai, 2000)

Das erste Spiel für den Wonderswan wurde nach dessen Erfinder benannt: In der turbulenten Puzzelei tauscht Ihr Striche, die von unten ins Spielfeld scrollen. Wenn Ihr die beiden Bildschirmseiten verbindet, verschwindet Eure Konstruktion. Mit Verzweigungen gelingen sogar mächtige Combos. Das "EX"-Update spielt Ihr in Farbe, außerdem sind im Gegensatz zum Graustufen-Erstling Online-Matches via Wondergate möglich.



Flexibel: Bei "Gunpey EX" wird das Wonderswan-Display hochkant gehalten. Die Steuerung klappt prima.

GUILTY GEAR PETIT 2
(Sammy, 2001)

Die berühmte Prügelserie von Sammy kommt als Kids-Variante auf den Wonderswan. 13 niedliche Versionen der Bitmap-Kämpfer wie Piratin May und Pappkamerad Faust lassen mit Superattacken und Combogewitter die Wände wackeln. Außerdem gesellen sich sechs erwachsene "Guilty Gear"-Krieger als geheime Heldentruppe dazu. Die optimale Alternative zu Capcoms "Pocket Fighter", die auf dem Wonderswan leider nur in Graustufen kämpfen.



Wer die geheimen Kämpfer im Story-Modus entdecken möchte, muss mächtige Combos lernen.

SUPER ROBOT TAISEN COMPACT 3
(Bandai, 2003)

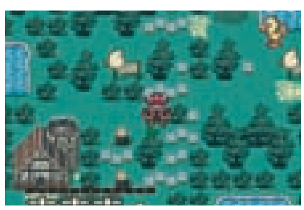
Die umfangreiche und in Japan beliebte Strategieserie bekommt auf dem Wonderswan einen "Compact"-Ableger. Hier führt Ihr eine Flotte diverser Kampfroboter und Raumschiffe durch Schlachten im Weltall und auf Planeten. Lasst Euch von der einfachen Grafik nicht täuschen – massig Extras und Manöver ermöglichen allerlei taktische Kniffe. So können Eure Robos z.B. unter Wasser in Deckung gehen und das Mutterschiff besuchen, um Reparaturen vorzunehmen.



Gekämpft wird rundenweise: Angriff und Verteidigung animiert Bandai aus der Seitenperspektive.

HATARAKU CHOCOBO
(Square-Enix, 2000)

Für den Wonderswan entwirft Square-Enix eine ganze Reihe außergewöhnlicher Chocobo-Abenteuer: In "Hataraku Chocobo" bezieht Ihr eine Farm und gründet mit den sympathischen Reitvögeln eine eigene Zucht. Dabei kümmert Ihr Euch sowohl um die Pflege als auch um das Futter. Ähnlich "Harvest Moon" sät Ihr Beete; wenn die Früchte reif sind, wird geerntet. Dank anschaulicher Icon-Menüs und übersichtlichem Gelände klappt's auch ohne Japanisch-Kenntnisse.

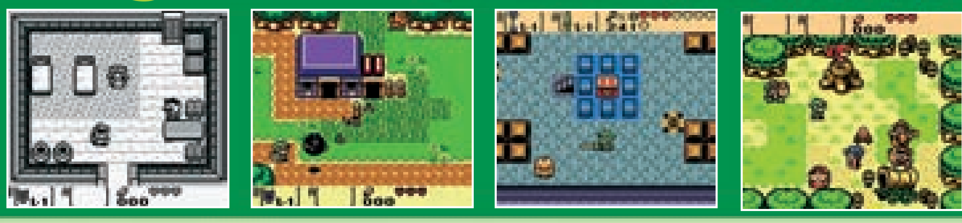


Ihr organisiert die Chocobo-Farm: Rodet und harkt ein Feld, legt Samen aus und schleppt ausreichend Wasser an.



The Legend of Zelda





Titel	Link's Awakening	Link's Awakening DX	Oracle of Ages	Oracle of Seasons
Erscheinungsjahr	1993	1998	2001	2001
Hersteller	Nintendo	Nintendo	Nintendo	Nintendo
Entwickler	Nintendo	Nintendo	Flagship/Capcom	Flagship/Capcom
spielbar auf Game-Boy-Version	schwarz-weiß	schwarz-weiß und color	color	color

Ohne Vergangenheit keine Zukunft: An dieser Stelle werfen wir einen Blick zurück auf den ursprünglichen Game Boy, den Vater und Wegbereiter aller aktuellen Handhelds. Dazu picken wir uns ein Thema heraus und stellen die passenden Spiele vor.

Der jugendliche Kapuzenträger Link zählt zu den beliebtesten Videospielhelden im Nintendo-Universum. Seine Abenteuer im Königreich Hyrule sind legendär, seit er zum ersten Mal 1987 auf dem Nintendo Entertainment System Schwert und Schild schwang. Da verwundert, dass es im Grunde nur drei Action-Adventures zu Game-Boy- und Game-Boy-Color-Zeiten gab – immerhin eine Zeitspanne von über zehn Jahren.

Links erstes Handheld-Spiel war "Link's Awakening". Das klassiche 2D-Abenteuer orientierte sich optisch am NES-Erstling und bot pfiffige Rätsel und jede Menge Action – genau die richtige Mischung, um eine neue Generation mobiler Videospieler zu begeistern. Als der Game Boy Color an den Start ging, überarbeitete Nintendo das Spiel, um es erstmals in Farbe zu präsentieren. Wie auch "Tetris" oder "R-Type" erhielt es schlicht den Anhang "DX"; kennzeichnend für colorierte Fassungen beliebter Schwarz-weiß-Titel. Inhaltlich gab es nur eine Änderung – ein neuer, geheimer Dungeon stand zur Erkundung bereit.

Nach einer dreijährigen Pause kehrte Link mit einem Doppelschlag zurück. In "Oracle of Ages" und "Oracle of Seasons" bleibt der stets unterschätzte Superheld seinem Ursprung treu und erfreut Serien-Fans mit einer nahezu perfekten Mischung aus Abenteuer und Action aus der Vogelperspektive. Tipp für Durchspieler: Wer eines der beiden "Oracle" löst, erhält ein Passwort, mit dem er bei dem jeweils anderen Titel einen erweiterten Spielmodus freischaltet. Interessant auch, dass die "Oracle"-Module nicht von Nintendo selbst, sondern von Capcoms Entwickler-Team Flagship programmiert wurden; diese fähigen Japaner zeichnen auch für das erstklassige GBA-Zelda "The Minish Cap" verantwortlich - "Zelda"-Erfinder Shigeru Miyamoto hat sein Baby in die richtigen Hände gelegt.



Wer auf dem GBA weitere Link-Abenteuer genießen will, dem bietet sich neben "Minish Cap" das Remake des Super-Nintendo-Hits "A Link to the Past" an (inklusiv neuem Multiplayer-Modus). Auch sind im Rahmen der NES-Classics-Serie das Original "The Legend of Zeldas" sowie der Nachfolger "Adventures of Link" erhältlich.

>> Die nächste Mobile Gamer erscheint am 17. November



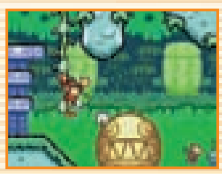
PSP oder DS?

Vor einem Jahr hatten wir die beiden Handhelds schon einmal gegeneinander antreten lassen. Die PSP legte damals einen fulminanten Start hin, musste sich aber mittlerweile vom DS bzw. DS Lite einige Sympathien abjagen lassen. Wie die beiden Top-Systeme heute dastehen, welches Handheld für welche Spielgenre-Liebhaber mittlerweile besser geeignet ist und was die Software-Zukunft bringt, klären wir in unserem großen Vergleichs-Feature.

WINTER WUNDERLAND

Wenn man sich vor Augen führt, was in den nächsten Monaten alles erscheint, dann wird einem trotz kalter Temperaturen warm ums Herz. Wir erwarten u.a. als Test diverse Nintendo-Knaller (**Mario vs. Donkey Kong 2**, **Yoshi's Island 2**) und lang ersehnte PSP-Powerseller wie **Killzone** oder **GTA**. Außerdem bieten wir die gewohnte Mischung aus Previews, Service-Artikeln und neuen Game-Boy- und Handy-Spielen.





>>Ausblick